

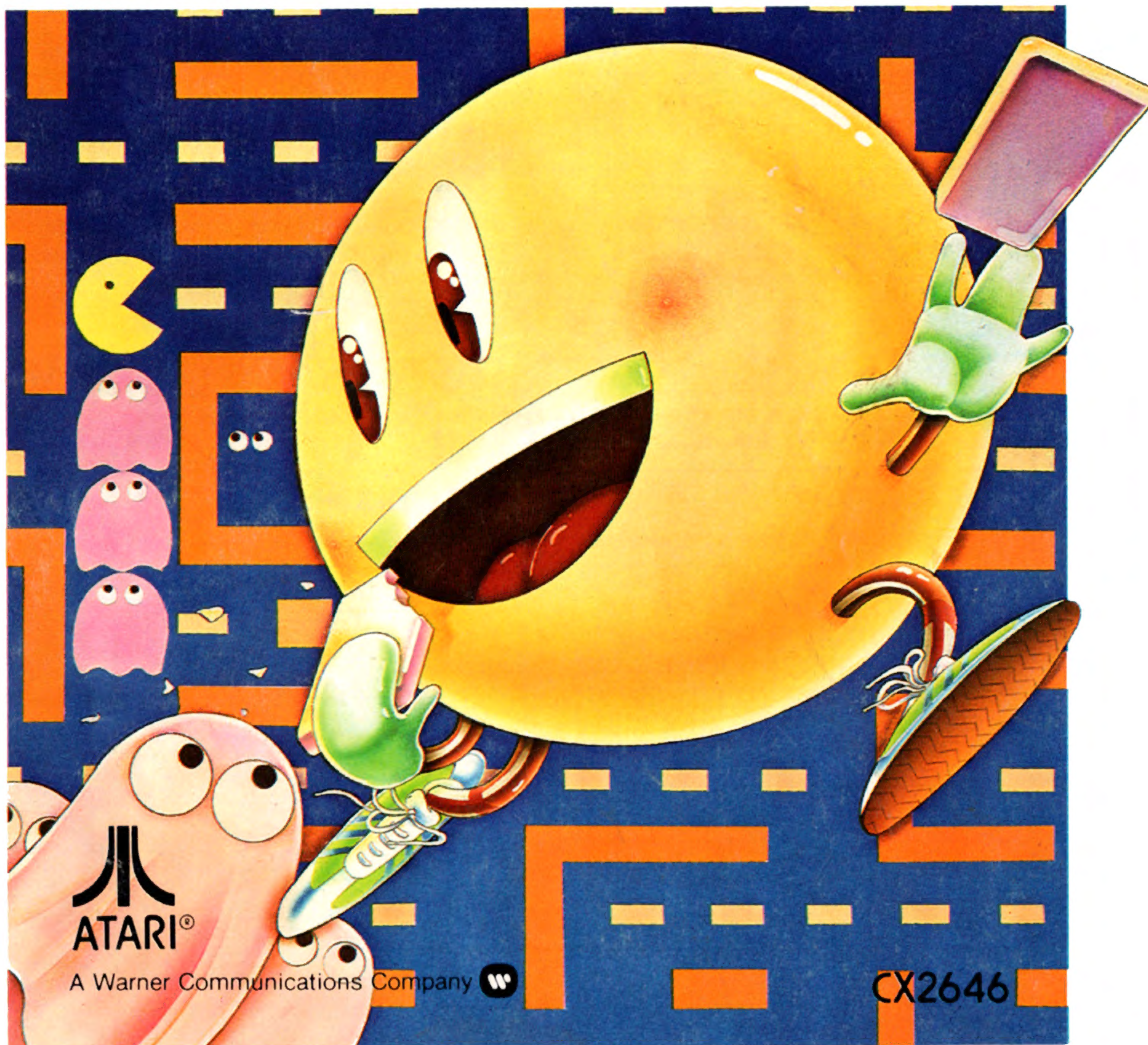
1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL


8

VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

PAC-MAN*

*PAC-MAN is licensed by Namco-America, Inc.



SPECIAL  FEATURE

This Game Program™ cartridge contains additional versions for your children.

HERE'S PAC-MAN

We know that millions of people all over the world just love the PAC-MAN* arcade game. PAC-MAN has won the hearts of men, women and children everywhere. We also know that PAC-MAN has traditionally been an arcade game. Well, we know all about arcade games. After all, we make some of the greatest arcade games in the world, and we know how to bring the same dynamite game play into your home.

Our PAC-MAN has all of the excitement and challenge of the standard arcade game, and you get to play in the comfort and convenience of your own home. This is especially advantageous if you still plan to make an occasional appearance at

the arcade to show off your great playing skills. (Little do they know that you've been practicing at home all along.)

Just in case you're new to PAC-MAN, don't worry, it's easy to learn. You'll be a pro in no time at all.

So, relax, get comfortable and enjoy it in the privacy of your own home. We suggest that you read this instruction booklet thoroughly before beginning game play. We know that you won't want to miss any important details about game play. You might even find it entertaining.

LIFE IN MAZELAND

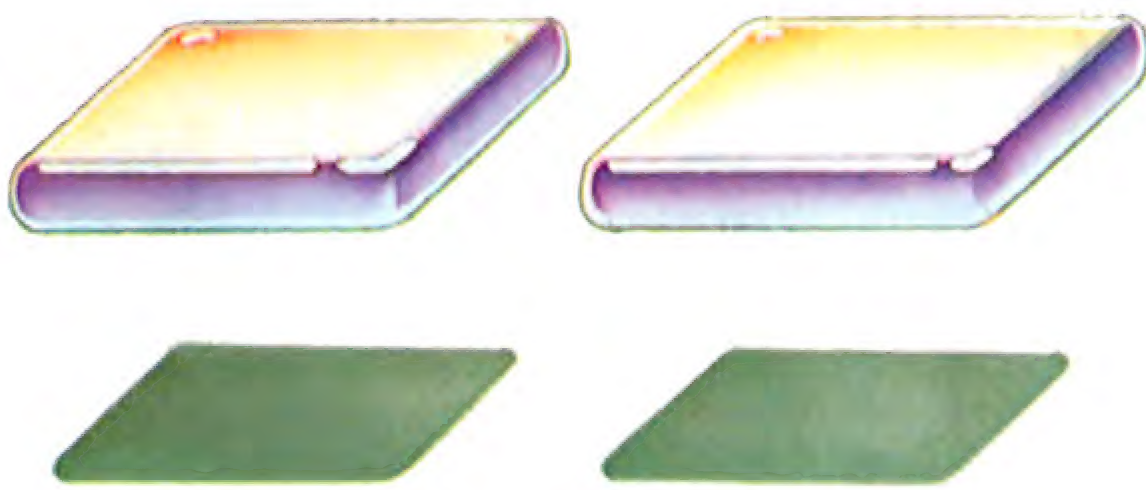
The object of the game is to keep PAC-MAN happy and healthy in his home of Mazeland. PAC-MAN starts the game with four lives (turns). The longer he survives, the more points you score. You score a point for every video wafer that PAC-MAN eats. You also score points when PAC-MAN eats power pills, vitamins, and ghosts. Everytime PAC-MAN eats all of the video wafers on the maze, he earns an extra life and a new maze full of video wafers.

The following information lists all of PAC-MAN'S nutritional needs, which also happen to be your point-scoring objects.



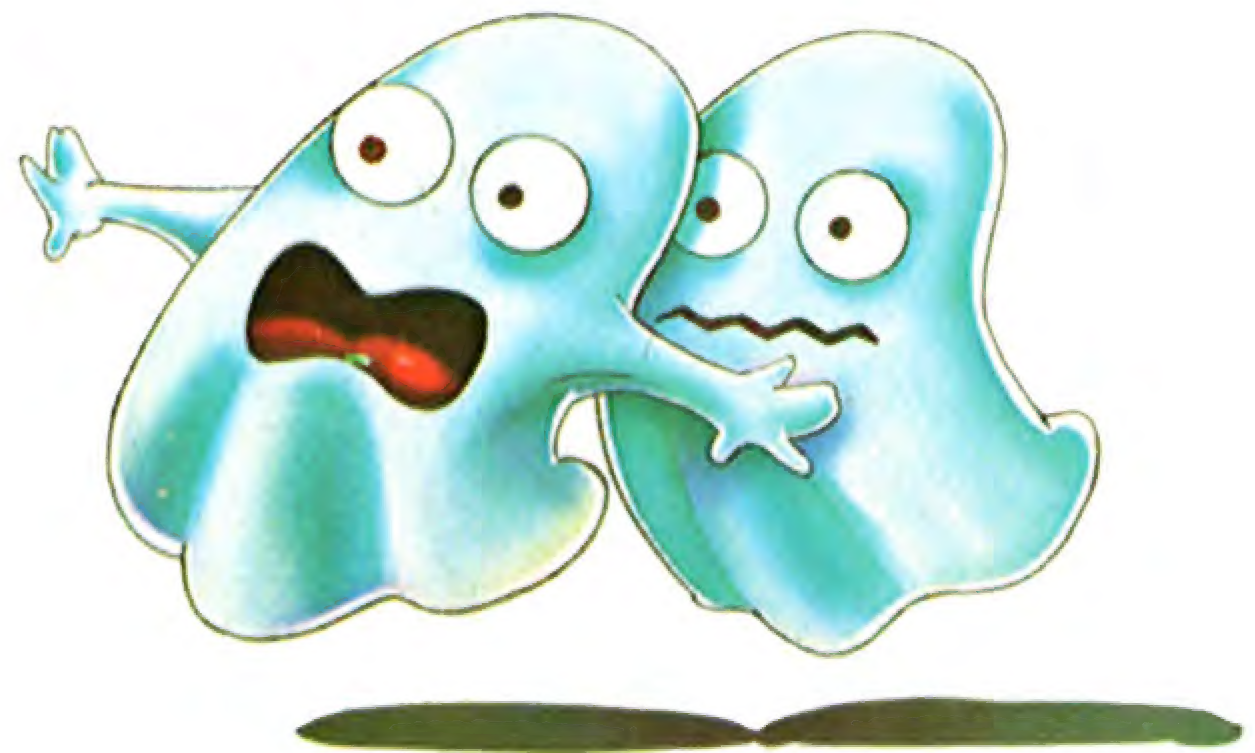
VIDEO WAFERS

These are the dotted lines on the screen. You maneuver PAC-MAN around the playfield over the video wafers. He automatically eats the video wafers, and they disappear from the maze. You score one point for each video wafer he eats. (To score a point, PAC-MAN must pass directly over the video wafer.)



Video Wafers

During this time, PAC-MAN has the super-strength to overcome the ghosts. This is his big chance to chase and gobble down each ghost. Unfortunately, this great power only lasts a few seconds. When the power starts wearing off, the ghosts turn pink and then back to yellow. (Musical notes stop several seconds before ghosts turn back).



Scared Blue Ghosts

POWER PILLS

Power pills are located in the four corners of the playfield. Each power pill is worth five points. When PAC-MAN eats a power pill, the ghosts become a transparent-blue color.



Power Pills

VITAMINS

Vitamins are the two intersecting rectangles in the center of the playfield. They only appear for a few moments and then disappear and reappear. The vitamins are worth 100 points each time PAC-MAN eats them.



Vitamins

GHOSTS

The ghosts are the quartet of bad guys chasing PAC-MAN around the maze. If a ghost eats PAC-MAN, you lose a turn (one life). On the other hand, if PAC-MAN eats a ghost, you score points. PAC-MAN can only eat ghosts after eating a power pill. Then he can run around the maze eating ghosts. The first ghost is worth 20 points, the second ghost is worth 40 points, the third is worth 80 points, and the

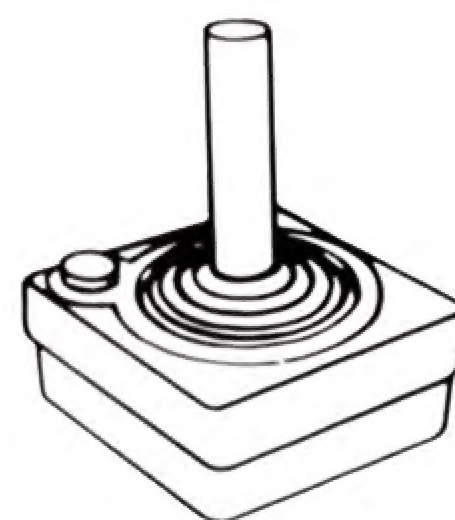
fourth is worth 160 points. If the power pill wears off before PAC-MAN eats all the ghosts, he must eat another power pill and start chasing the ghosts again (starting at 20 points again). After PAC-MAN eats a ghost, you only see eyes left on the ghost. But, the ghosts are reincarnated by returning to the big, square chamber in the center of the playfield.



Ghost Quartet

USING YOUR CONTROLLERS

Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your Video Computer System™ game. For one-player games, use the Joystick plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack.



Hold the controller with the red fire button to your upper left, toward the television screen.

See your owner's manual for further details.

Use the Joystick Controller to guide PAC-MAN around the maze. Move the Joystick in the direction you want PAC-MAN to move. PAC-MAN moves around the area of the maze, but he can use the opening at the top and bottom of the maze as an escape route. (See **Figure 1** for escape routes.) Remember that the ghosts can use the same escape routes, and that they may be waiting for PAC-MAN when he reenters the maze. When PAC-MAN escapes through the bottom opening, he reenters through the top. When he escapes through the top, he reenters at the bottom.

The red fire button is not used during game play, although it may be used to start a game.

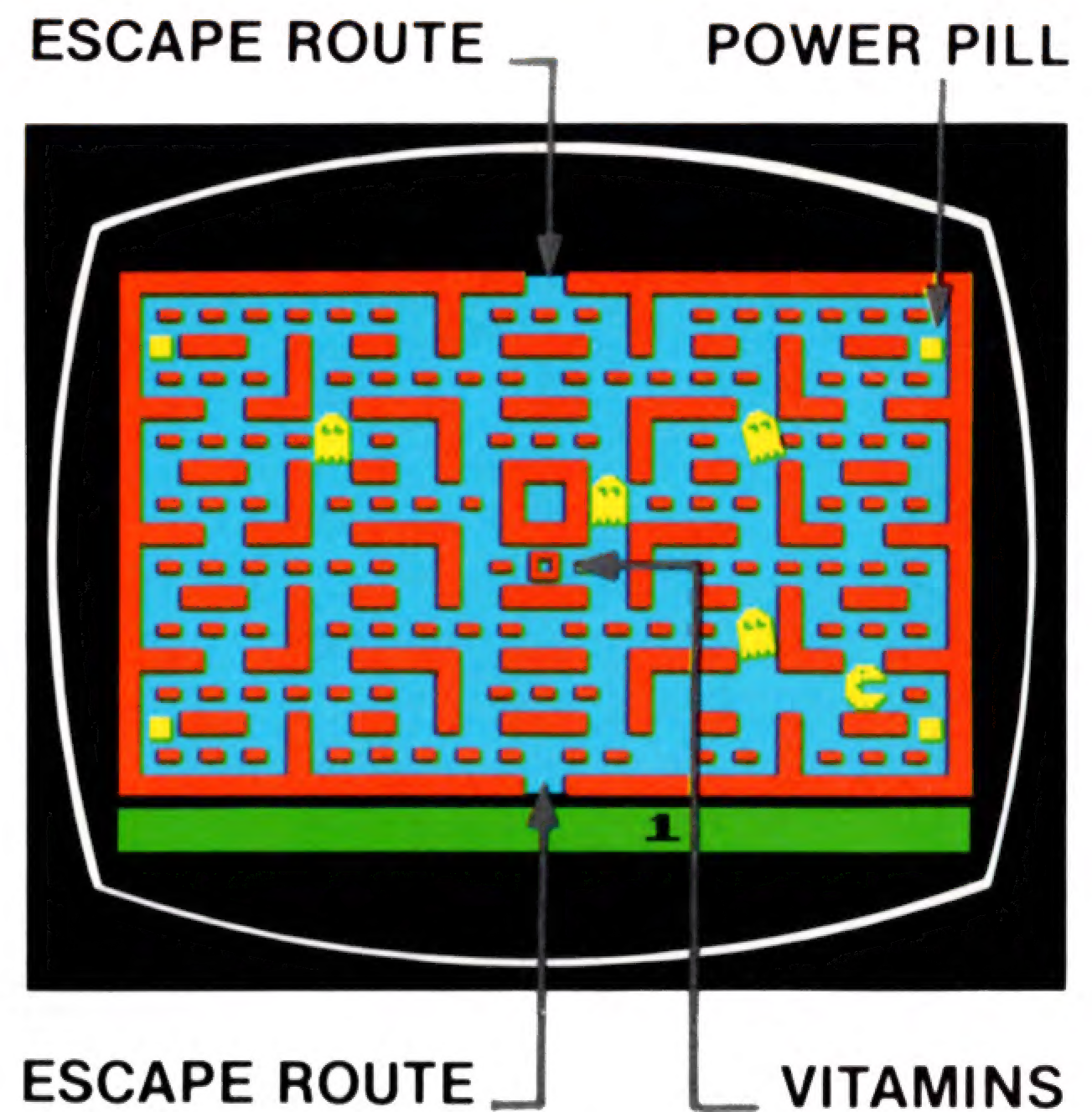
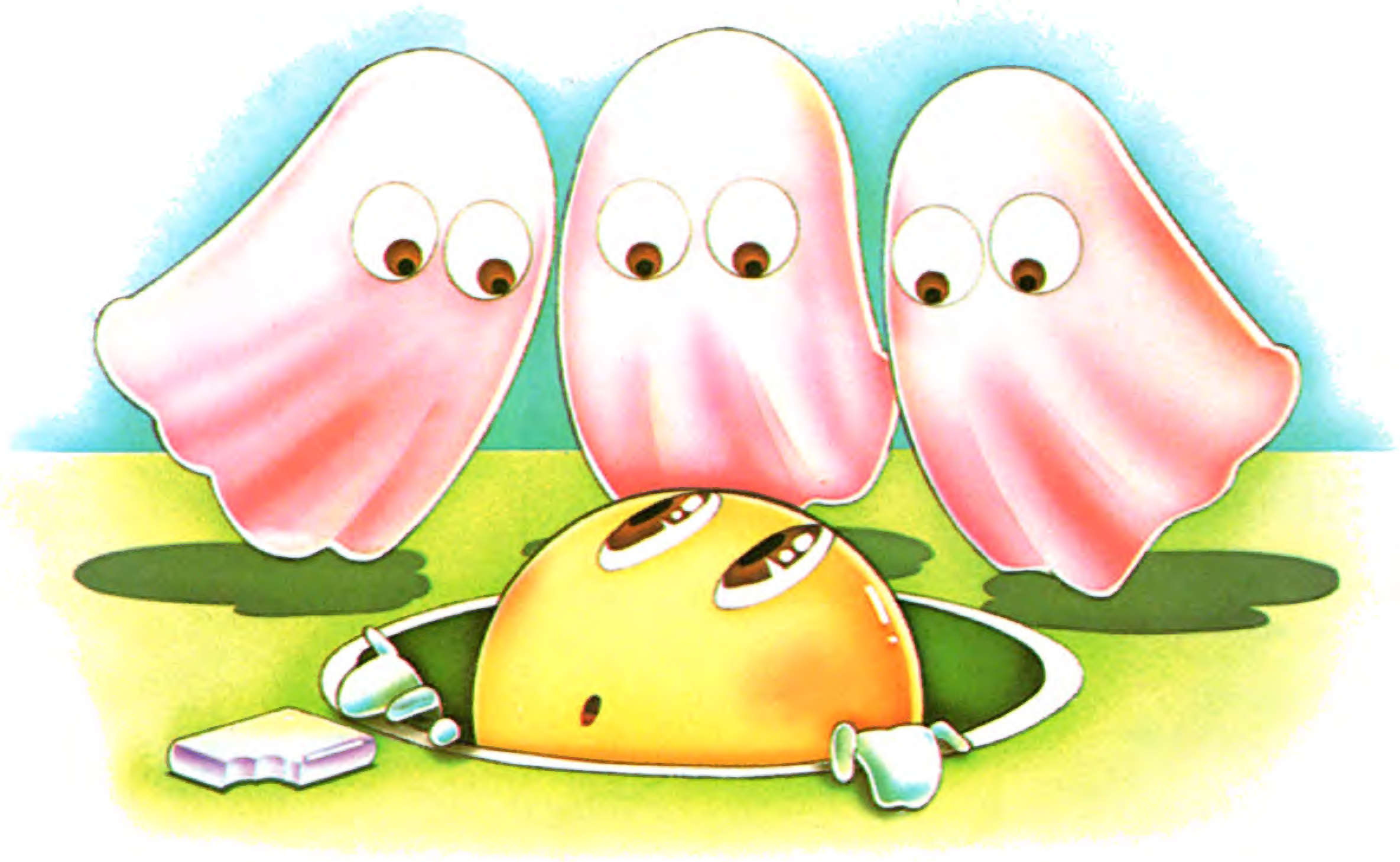


Figure 1



Reentry

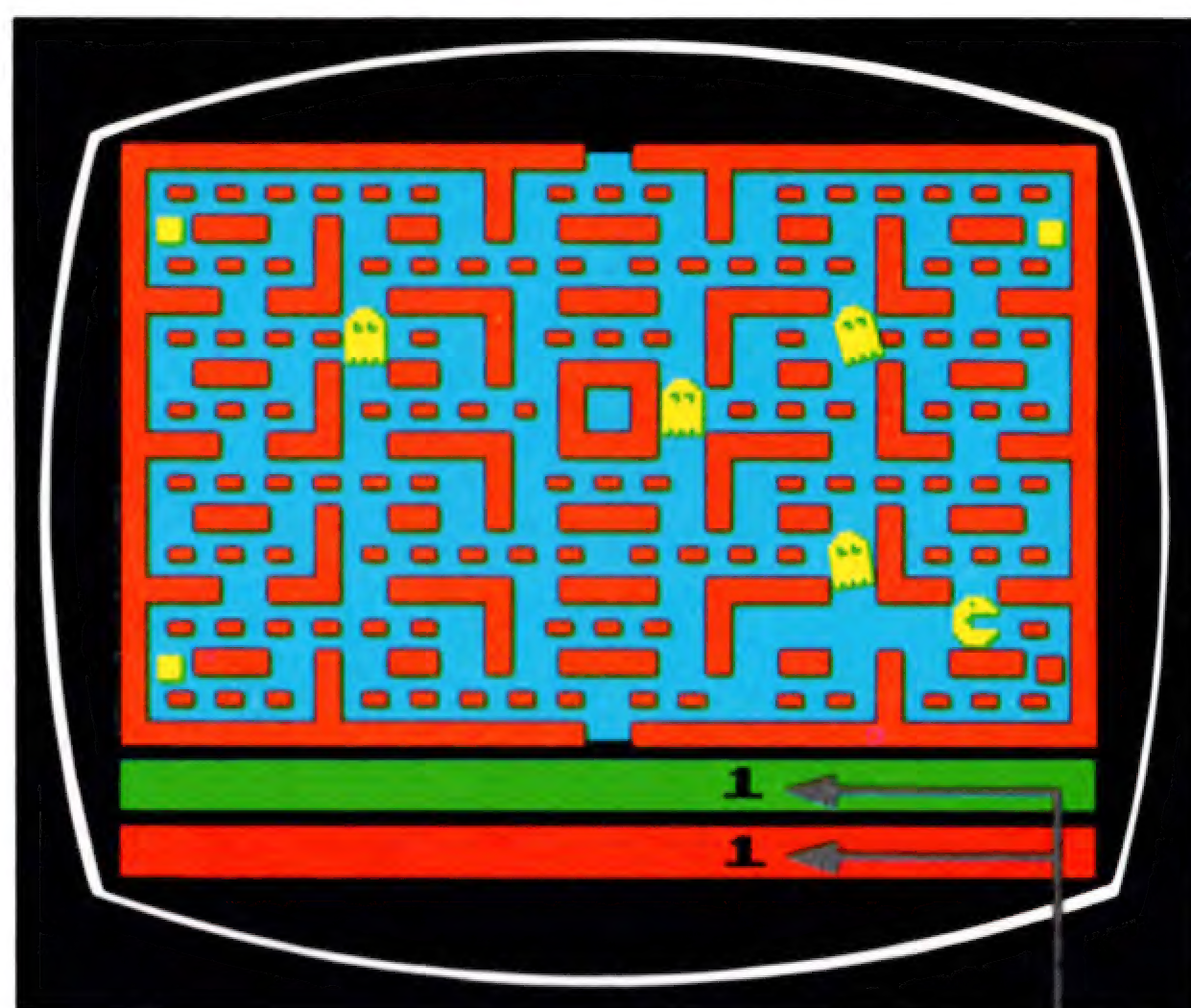
NOTE: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI® Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System™ game.

CONSOLE CONTROLS

GAME SELECT SWITCH

To select the PAC-MAN game variation you would like to play, press down the **GAME SELECT** switch. (See **GAME VARIATIONS**, for further information about game variations.) The game number appears at the bottom of the screen. One number appears for one-player games and two numbers appear for two-player games (See **Figure 2** and **3** for game numbers.)

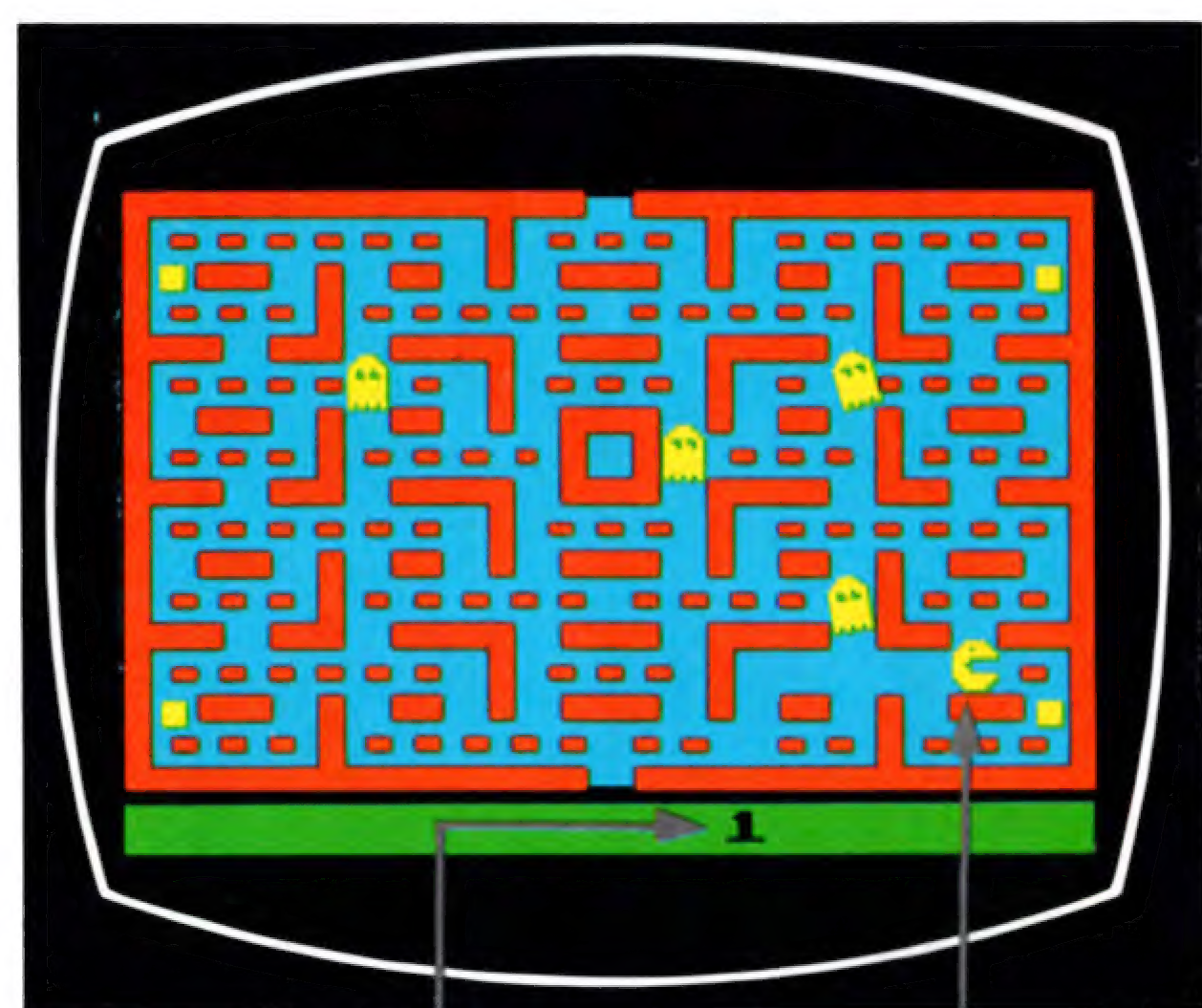
TWO-PLAYER GAME



TWO-PLAYER GAME NUMBERS

Figure 3

ONE-PLAYER GAME



ONE-PLAYER
GAME NUMBER

PAC-MAN

Figure 2

GAME RESET SWITCH

Once you have selected the game number you wish to play, press down the **GAME RESET** switch to start the game. (You can also press the red controller button to start game play.) After **GAME RESET** is pressed, the score appears where the game number was, and the lives remaining appears at the bottom of the screen as shown in **Figure 4** for one player and **Figure 5** for two players. The player using the Joystick plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack is the player to start the game in two-player game variations.

ONE-PLAYER GAME

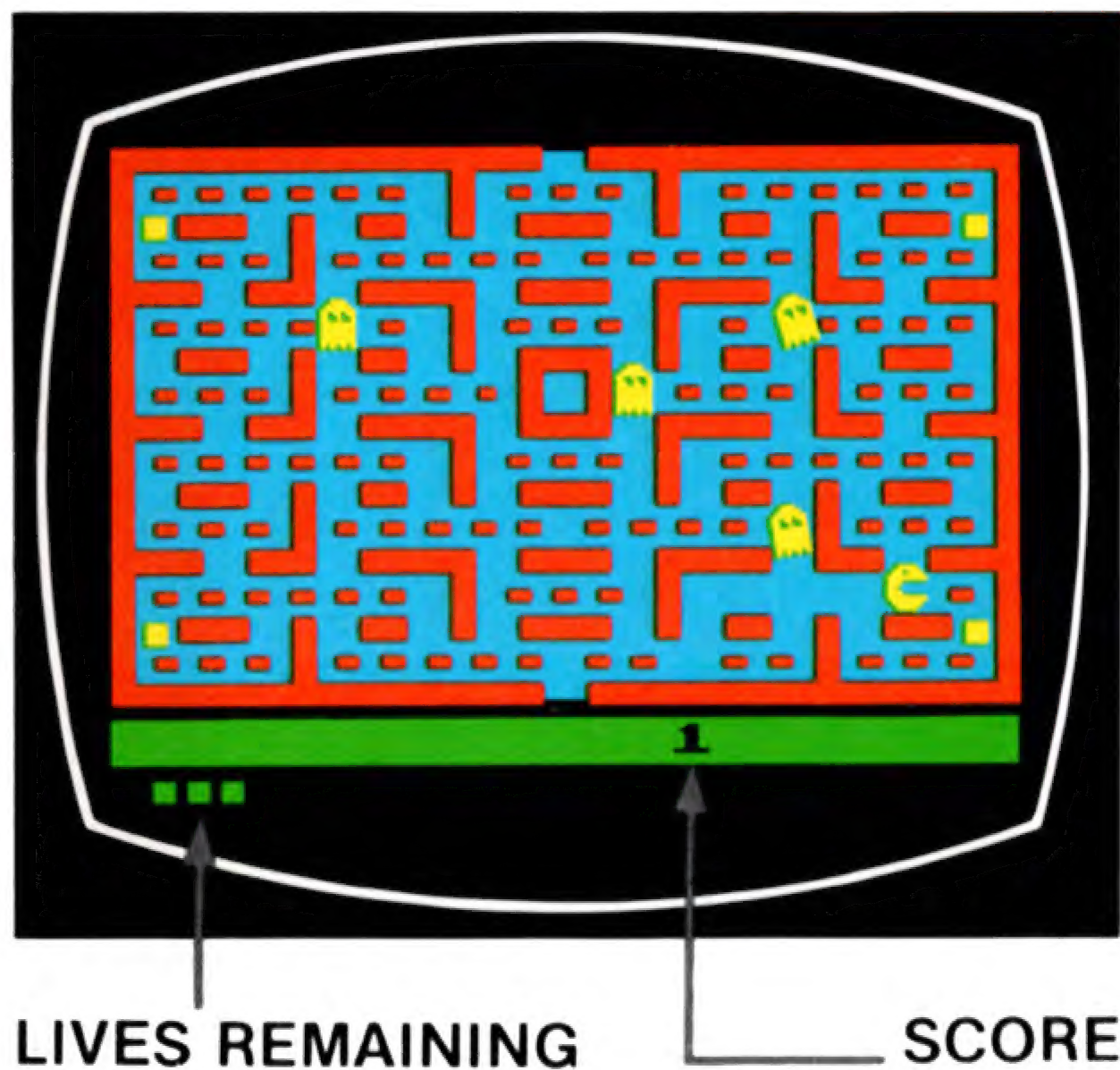


Figure 4

TWO-PLAYER GAME

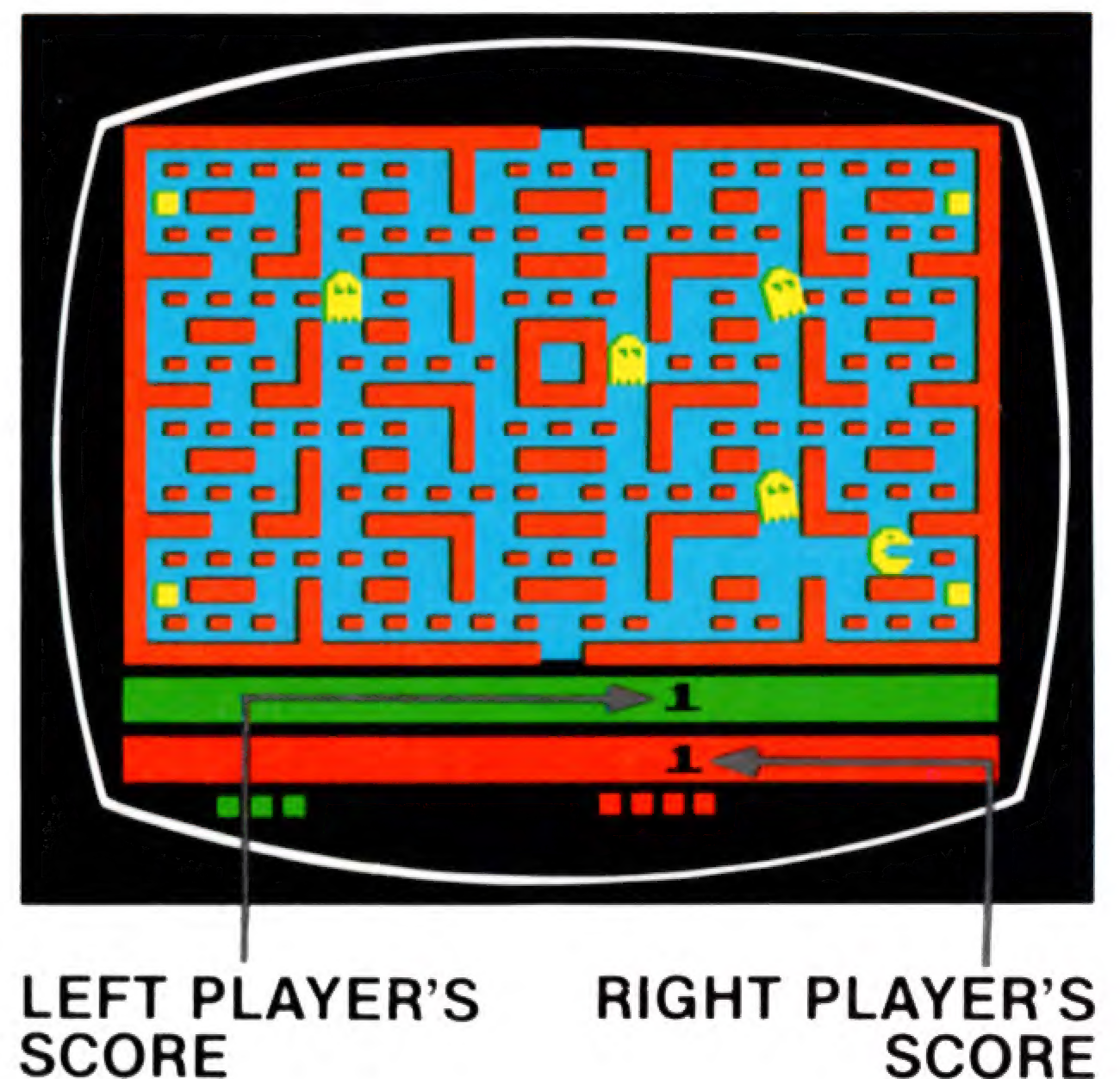


Figure 5

DIFFICULTY SWITCHES

PAC-MAN has two difficulty levels. When the **DIFFICULTY** switch is in **B** position, the power pills last longer and the vitamins stay on the screen longer. The **A** position is for the advanced PAC-MAN player. The player using the Joystick plugged into the the **LEFT CONTROLLER** jack uses the **LEFT DIFFICULTY** switch; the player using the Joystick plugged into the **RIGHT**

CONTROLLER jack uses the **RIGHT DIFFICULTY** switch. In a one-player game, use the **LEFT DIFFICULTY** switch.

TV TYPE SWITCH

Set this switch to **COLOR** if your television is color. Set it to **B/W** to play the game in black and white.

GAME VARIATIONS

PAC-MAN includes 8 game variations. Each variation has a one-player game and a two-player game. In the two-player games, the left player starts the game. Each player takes a turn until PAC-MAN gets eaten by a ghost.

GAMES 1, 2, 7, and 8 feature a slow moving PAC-MAN. The ghosts in each of these games move at different speeds as follows:

| | |
|--------|--|
| GAME 1 | Ghosts move at jogging speed. |
| GAME 2 | Ghosts move at running speed. |
| GAME 7 | Ghosts crawl especially slow for young children. |
| GAME 8 | Ghosts move at walking speed. |

GAMES 3, 4, 5, and 6 feature a fast PAC-MAN with the ghosts moving at varying speeds as follows:

| | |
|--------|-------------------------------|
| GAME 3 | Ghosts crawl around the maze. |
| GAME 4 | Ghosts move at walking speed. |
| GAME 5 | Ghosts move at jogging speed. |
| GAME 6 | Ghosts move at running speed. |

GAMES 3 and 7 are recommended for young children. **GAME 6** is the most difficult game variation. For a real challenge try **GAME 6** with difficulty level **A**.

NOTE: Sometimes the ghosts try to hide behind each other, so they appear to be a single ghost chasing PAC-MAN.

SCORING

| | |
|--------------|------------|
| VIDEO WAFER | 1 POINT |
| POWER PILL | 5 POINTS |
| VITAMINS | 100 POINTS |
| FIRST GHOST | 20 POINTS |
| SECOND GHOST | 40 POINTS |
| THIRD GHOST | 80 POINTS |
| FOURTH GHOST | 160 POINTS |

HELPFUL HINTS FOR PAC-MAN'S SURVIVAL

1. When all of the ghosts are hiding on top of each other, eat a Power Pill and then you can gobble all four ghosts in one big bite and score 300 points.
2. Try to eat as many Video Wafers as possible before eating a Power Pill. This will save the Power Pill until you really need it.
3. Before you eat a Power Pill, stay in the corner close to it so you can tease the ghosts into moving closer to you, thus allowing you to eat more ghosts with one Power Pill.
4. Use the top and bottom openings in the maze like a tunnel to outsmart the ghosts. Slip in or out of the openings to escape hungry ghosts.

GAME SELECT MATRIX


| Game Number | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|----------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Slow Moving PAC-MAN | Orange | Orange | | | | | Orange | Orange |
| Fast Moving PAC-MAN | | | Orange | Orange | Orange | Orange | | |
| Ghosts Jogging Speed | Blue | | | | Blue | | | |
| Ghosts Running Speed | | Pink | | | | Pink | | |
| Ghosts Crawl Speed | | | Blue | | | | Blue | |
| Ghosts Walking Speed | | | | Orange | | | | Orange |
| Children's Versions | | | Orange | | | | Orange | |
| Challenge (level A) | | | | | | Blue | | |



PAC-MAN*

Notice, programme et élément audio-visuel © 1981 Atari, Inc.

La marque PAC-MAN* est utilisée avec l'autorisation
de Namco-America, Inc.

CARACTERISTIQUE  SPECIALE

Ce Game Program™ cartridge comprend des variantes supplémentaires destinées aux
jeunes enfants.

REMARQUE: Avant d'introduire ou de retirer une cassette Game Program™ d'ATARI®, mettez
toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de
précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu
Video Computer System™ ATARI.

VOICI LE PAC-MAN

Nous savons que, dans le monde entier, des millions des gens sont fous de la machine à sous PAC-MAN. Hommes, femmes et enfants de tous âges et de tous pays adorent ce jeu. Jusqu'à présent, le PAC-MAN se jouait dans les salles et galeries de machines à sous. Pour nous ATARI, ce genre de machine n'a pas de secret: nous fabriquons quelques-unes des meilleures au monde. Mais surtout, nous sommes aussi en mesure de vous présenter le même jeu passionnant à domicile.

Notre PAC-MAN est tout aussi excitant et stimulant que la machine à sous habituelle, et il présente l'avantage et la commodité de se jouer dans le confort de votre domicile. Ceci est particulièrement vrai si vous continuez à vous ren-

dre de temps à autre à la galerie de jeux pour y faire étalage de vos prouesses (qui pourrait se douter que, durant tout ce temps, vous vous entraîniez à la maison?).

Si vous ne connaissez pas encore le PAC-MAN, ne vous inquiétez pas. Ce jeu s'apprend facilement. Un bref entraînement, et vous jouerez comme un champion.

Alors installez-vous bien à votre aise et amusez-vous dans le confort de votre domicile. Nous vous recommandons de lire attentivement l'ensemble de la présente notice avant de commencer à jouer. Nous sommes sûrs que vous ne voulez ignorer aucun détail des règles du jeu et nous vous souhaitons de bien vous amuser.

LA VIE DANS LE LABYRINTHE

Le but du jeu consiste à garder le PAC-MAN heureux et en bonne santé dans le labyrinthe où il vit. Au début du jeu, le PAC-MAN dispose de quatre vies (tours). Plus il vit longtemps, plus vous marquez de points. Vous gagnez un point chaque fois que le PAC-MAN dévore une gaufrette vidéo. Le PAC-MAN vous fait également marquer des points lorsqu'il avale des pilules d'énergie, des vitamines et des fantômes. Chaque fois que le PAC-MAN réussit à manger toutes les gaufrettes vidéo du labyrinthe, il gagne une vie supplémentaire et une nouvelle fournée de gaufrettes

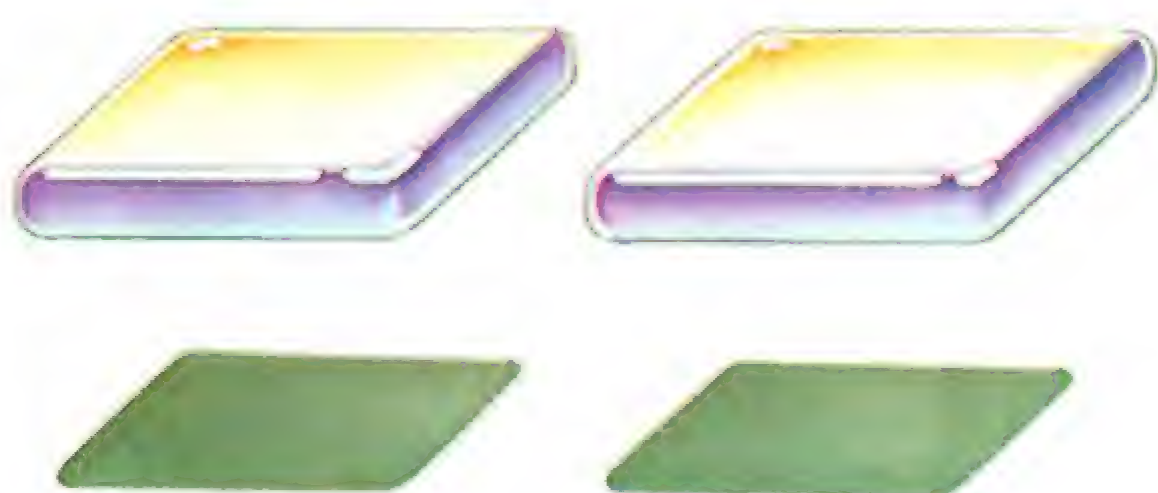


vidéo envahit le labyrinthe.

Vous trouverez ci-après une liste des besoins alimentaires du PAC-MAN, qui correspondent aux objets vous permettant de marquer des points.

LES GAUFRETTES VIDEO

Elles forment les lignes pointillées que vous voyez sur l'écran. Vous manœuvrez votre PAC-MAN à travers le labyrinthe pour passer par-dessus les gaufrettes vidéo. Le PAC-MAN mange automatiquement les gaufrettes vidéo, qui disparaissent du labyrinthe. Vous marquez un point par gaufrette dévorée (pour marquer le point, le PAC-MAN doit passer directement par-dessus la gaufrette vidéo).



Les Gaufrettes Video

LES PILULES D'ENERGIE

Les pilules d'énergie se trouvent aux quatre coins du labyrinthe; elles valent cinq points chacune. Lorsque le PAC-MAN croque une pilule d'énergie, les fantômes deviennent d'un bleu diaphane.



Les Pilules D'Energie

A ce moment, le PAC-MAN est doté de superpouvoirs lui permettant de vaincre les fantômes. Il doit saisir cette opportunité et avaler chaque fantôme. Malheureusement, ces pouvoirs ne durent que quelques secondes. Lorsqu'ils commencent à se dissiper, la couleur des fantômes vire au rose, puis redevient jaune.

(Les notes de musique s'arrêtent quelques secondes avant que la couleur des fantômes ne redevienne jaune.)



Fantômes bleus effrayés

LES VITAMINES

Les vitamines sont représentées par deux rectangles qui s'entrecroisent au centre du labyrinthe. Elles n'apparaissent que pendant quelques instants, disparaissent, surgissent de nouveau et ainsi de suite. Chaque fois que le PAC-MAN prend ses vitamines, vous marquez 100 points.



Les Vitamines

LES FANTOMES

Les fantômes sont les quatre «méchants» qui poursuivent le PAC-MAN à travers le labyrinthe. Si un fantôme dévore le PAC-MAN, vous perdez une vie (un tour). Par contre, vous marquez des points si le PAC-MAN engloutit un fantôme. Pour pouvoir manger des fantômes, le PAC-MAN doit d'abord avaler une pilule d'énergie; il peut alors pourchasser les fantômes à travers le labyrinthe. Le premier fantôme vaut 20 points, le second 40, le troisième 80 et le quatrième 160. Si

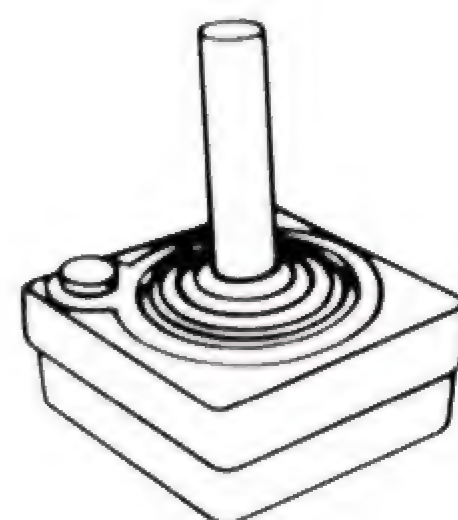
les effets de la pilule d'énergie se dissipent avant que le PAC-MAN ait mangé tous les fantômes, il doit croquer une autre pilule d'énergie et recommencer la chasse aux fantômes (en marquant à nouveau 20 points pour le premier, et ainsi de suite). Lorsque le PAC-MAN dévore un fantôme, il n'en subsiste que les yeux. Mais les fantômes se «réincarnent» en retournant dans le grand caveau carré situé au centre du labyrinthe.



Les quatre fantômes

EMPLOI DES COMMANDES A LEVIER

Servez-vous, pour cette cassette Game Program™ d'ATARI®, des commandes à levier. Assurez-vous que les câbles de commande sont bien branchés dans les prises **CONTROLLER** situées au dos de votre jeu Video Computer System™. Lorsqu'il n'y a qu'un joueur, branchez le câble de la commande à levier dans la prise **LEFT CONTROLLER**.



Tenez la commande de telle manière que le bouton rouge de tir situé en haut à gauche soit orienté vers l'écran du téléviseur.

Vous trouverez la notice d'emploi des renseignements plus détaillés à ce sujet.

Manœuvrez le PAC-MAN à travers le labyrinthe à l'aide du levier de commande. Déplacez le levier dans la direction que vous voulez donner au PAC-MAN. Le PAC-MAN se déplace sur toute la zone couverte par le labyrinthe, mais il lui est possible de s'échapper par les deux issues se trouvant respectivement en haut et en bas de l'écran (les voies de fuite sont indiquées à la **Figure 1**). N'oubliez pas que les fantômes peuvent se sauver par les mêmes issues, et qu'ils peuvent être embusqués à l'endroit où le PAC-MAN réintègre le labyrinthe. Quand le PAC-MAN se sauve par l'issue du bas, il revient par celle du haut, et vice-versa.

Le bouton de tir rouge ne sert pas durant le jeu; toutefois, vous pouvez l'utiliser pour commencer la partie.

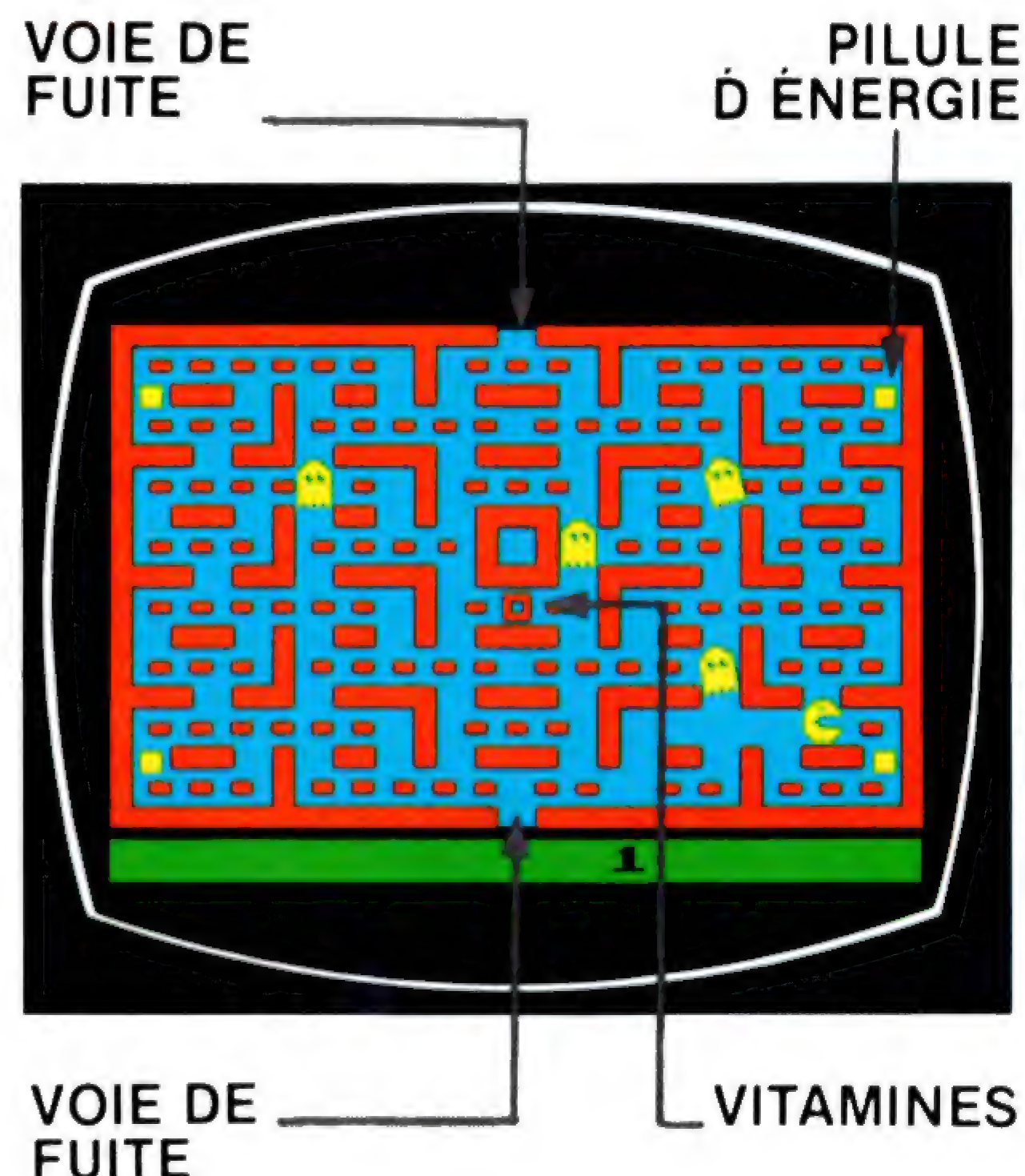


Figure 1

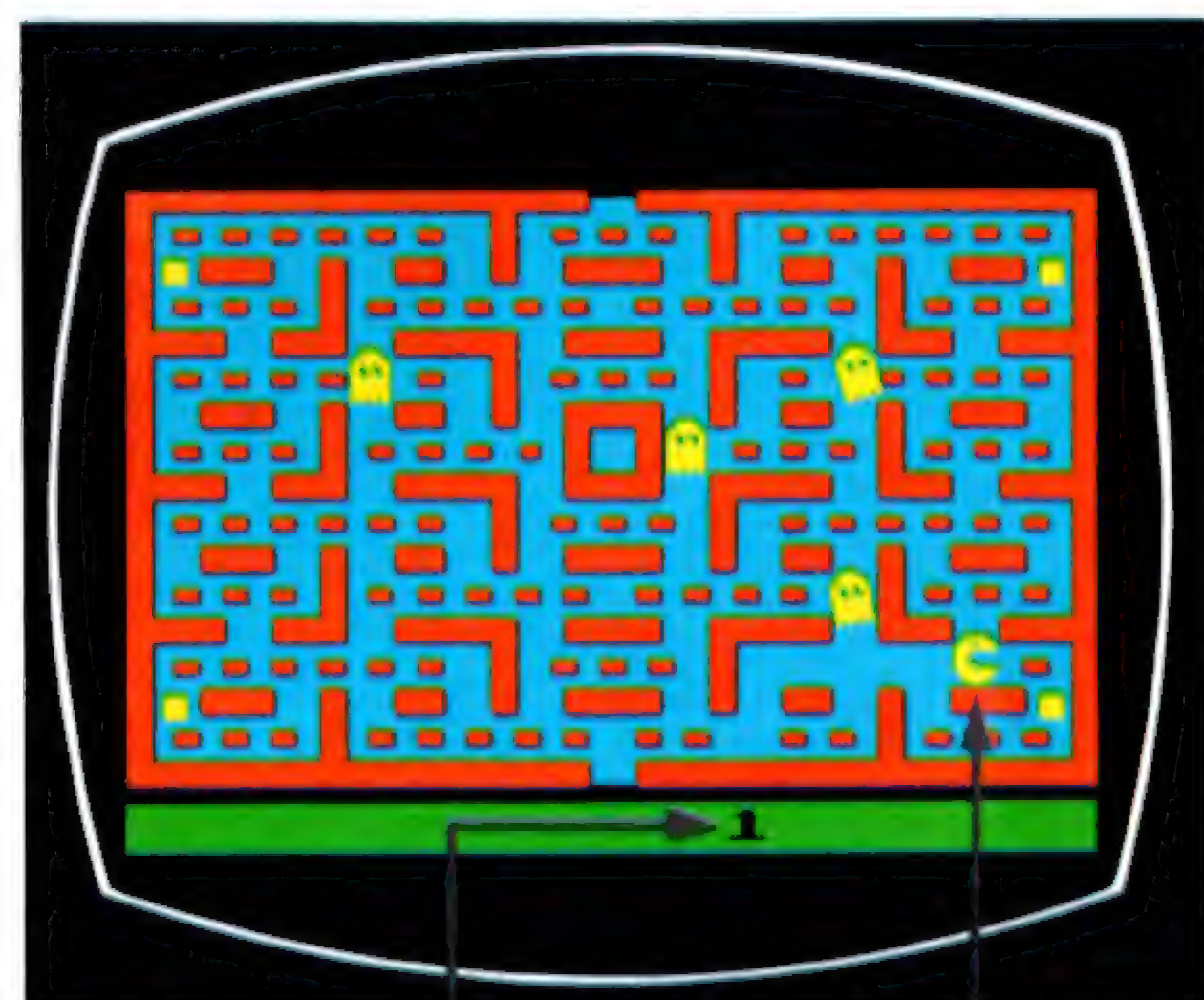


COMMANDES DE LA CONSOLE

SELECTEUR DE JEU (GAME SELECT)

Enfoncez la touche **GAME SELECT** pour choisir la variante du jeu PAC-MAN que vous désirez (reportez-vous **VARIANTES DU JEU**, pour de plus amples informations à ce sujet). Le numéro du jeu apparaît au bas de l'écran, avec un chiffre pour les jeux à un joueur et deux pour les jeux à deux joueurs (les numéros des jeux sont indiqués aux **Figures 2 et 3**).

JEU A UN JOUEUR

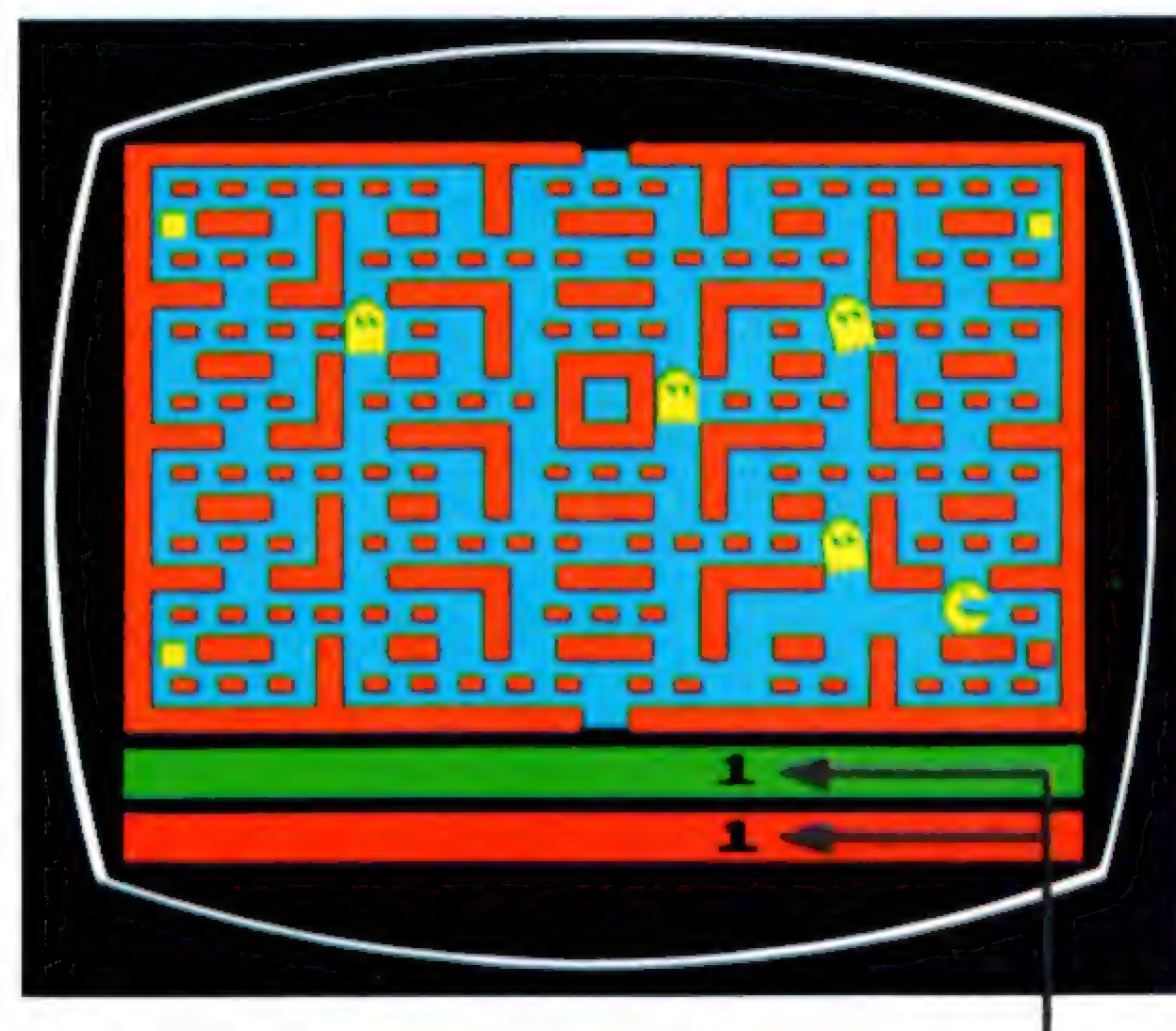


NUMERO
DU JEU A
UN JOUEUR

PAC-MAN

Figure 2

JEU A DEUX JOUEURS



NUMERO DU JEU A DEUX JOUEURS

Figure 3

REMISE A ZERO (GAME RESET)

Lorsque vous avez sélectionné le jeu de votre choix, appuyez sur la touche **GAME RESET** pour commencer la partie (vous pouvez aussi commencer la partie en enfonceant le bouton rouge de la commande). Le score apparaît alors à l'endroit où se trouvait le numéro du jeu, et le nombre de vies restant est affiché au bas de l'écran de la manière indiquée à la **Figure 4** pour les jeux à un joueur et à la **Figure 5** pour les jeux à deux joueurs. Dans les variantes à deux joueurs, c'est le joueur dont la commande est connectée à la prise **LEFT CONTROLLER** qui commence.

JEU A UN JOUEUR

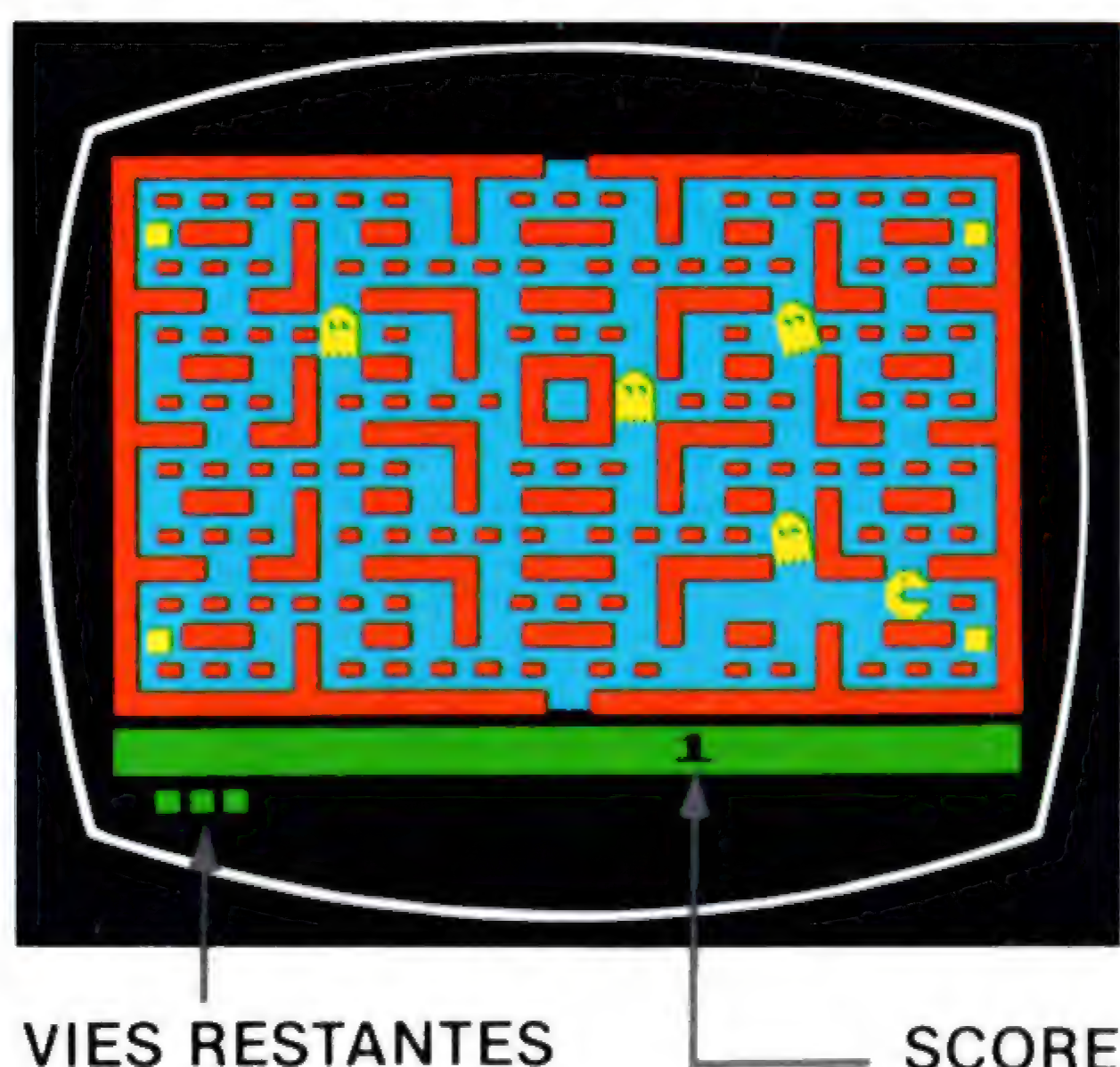


Figure 4

JEU A DEUX JOUEURS

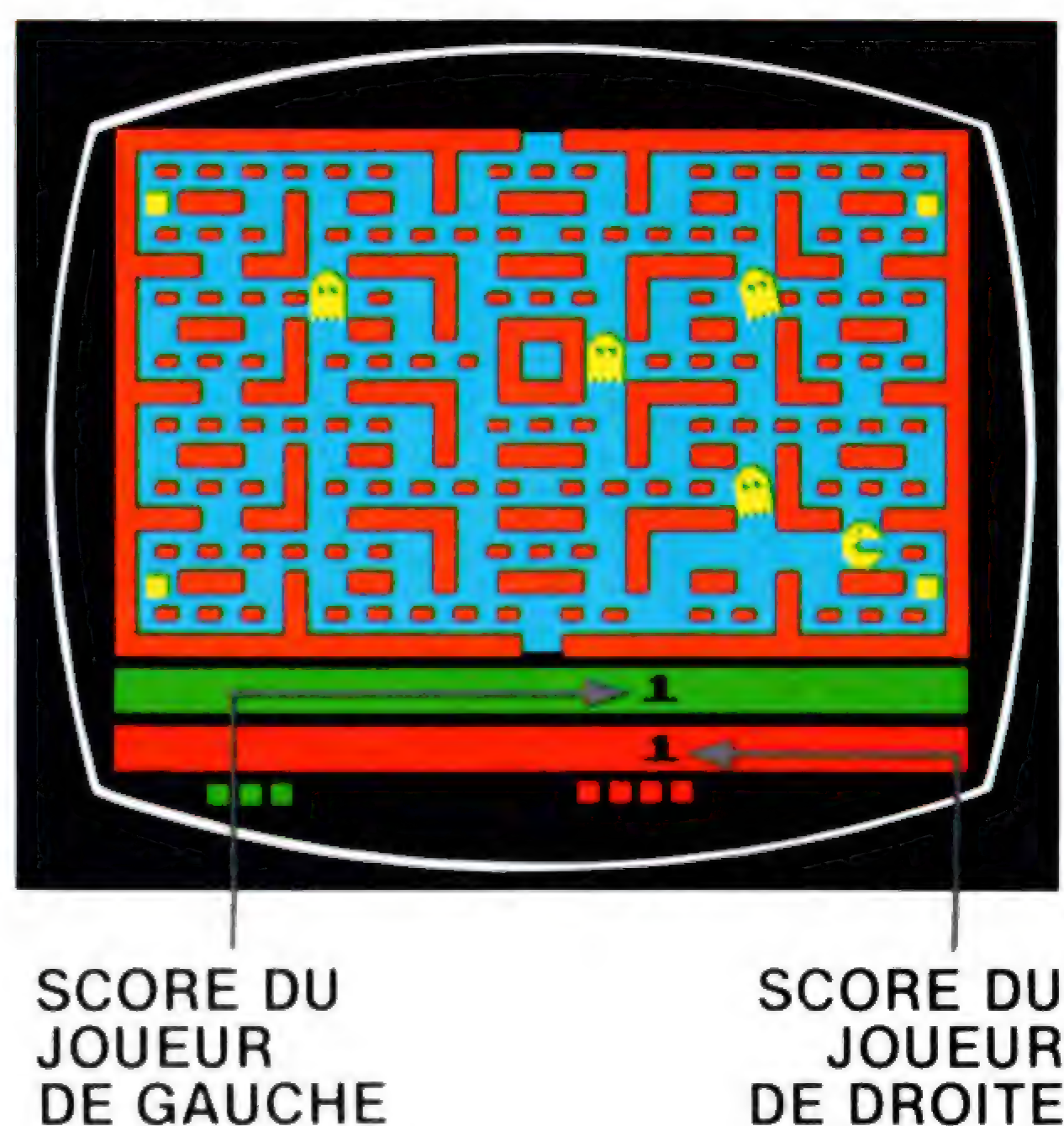


Figure 5

SELECTEURS DE DIFFICULTE (DIFFICULTY)

Le PAC-MAN se joue à deux niveaux de difficulté. Au niveau **B**, les pilules d'énergie ont des effets plus durables et les vitamines restent plus longtemps sur l'écran. Le niveau **A** demande plus d'adresse. Le joueur dont la commande est reliée à la prise **LEFT CONTROLLER** emploie le bouton **LEFT DIFFICULTY**, et celui dont la com-

mande est reliée à la prise **RIGHT CONTROLLER** emploie le bouton **RIGHT DIFFICULTY**. Dans les variantes à un seul joueur, utilisez le bouton **LEFT DIFFICULTY**.

COMMUTATEUR DE TELEVISION (TV TYPE)

Placez ce sélecteur sur **COLOR** si vous disposez d'un téléviseur en couleurs, ou en position **B-W** si votre poste est en noir et blanc.

VARIANTES DU JEU

Le PAC-MAN comprend huit variantes, dont chacune peut être jouée par une ou deux personnes. Dans les variantes à deux joueurs, c'est celui de gauche qui commence. Les joueurs jouent chacun leur tour jusqu'à ce que leur

PAC-MAN soit dévoré par un fantôme.

Dans les **VARIANTES 1, 2, 7 et 8**, le PAC-MAN se déplace lentement. La vitesse des fantômes diffère selon les variantes.

| | |
|-------|---|
| JEU 1 | Les fantômes se déplacent à vitesse moyenne. |
| JEU 2 | Les fantômes se déplacent rapidement. |
| JEU 7 | Les fantômes se déplacent très lentement (cette variante s'adresse aux petits enfants). |
| JEU 8 | Les fantômes se déplacent à vitesse réduite. |

Dans les **VARIANTES 3, 4, 5 et 6**, le PAC-MAN se déplace rapidement et la vitesse des fantômes varie comme suit:

| | |
|-------|--|
| JEU 3 | Les fantômes se déplacent très lentement. |
| JEU 4 | Les fantômes se déplacent à vitesse réduite. |
| JEU 5 | Les fantômes se déplacent à vitesse moyenne. |
| JEU 6 | Les fantômes se déplacent rapidement. |

Les **JEUX 3 et 7** s'adressent aux petits, tandis que le **JEU 6** représente la variante la plus difficile. Si vous vous sentez particulièrement en forme, essayez le **JEU 6** avec le niveau de difficulté **A**.

REMARQUE: Les fantômes se cachent parfois l'un derrière l'autre pour faire croire qu'un seul d'entre eux est en train de pourchasser le PAC-MAN.

SCORE

| | |
|-------------------|------------|
| GAUFRETTE VIDEO | 1 POINT |
| PILULE D'ENERGIE | 5 POINTS |
| VITAMINES | 100 POINTS |
| PREMIER FANTOME | 20 POINTS |
| DEUXIEME FANTOME | 40 POINTS |
| TROISIEME FANTOME | 80 POINTS |
| QUATRIEME FANTOME | 160 POINTS |

CONSEILS PRATIQUES POUR GARDER VOTRE PAC-MAN EN VIE

1. Lorsque tous les fantômes se cachent l'un derrière l'autre, croquez une pilule d'énergie: vous pourrez faire une seule bouchée des quatre fantômes et marquer ainsi 300 points.
2. Essayez de manger autant de gaufrettes vidéo que vous le pouvez avant de prendre une pilule d'énergie. Vous pourrez ainsi garder la pilule d'énergie jusqu'au moment où vous en aurez vraiment besoin.
3. Avant d'avaler une pilule d'énergie, restez dans le coin à proximité de celle-ci afin d'attirer les fantômes plus près de vous. Ceci vous permettra de dévorer un plus grand nombre de fantômes avec une seule pilule d'énergie.
4. Utilisez les issues du haut et du bas du labyrinthe comme si elles formaient un tunnel vous permettant de déjouer les fantômes. En revenant ou en vous sauvant par ces issues, vous pourrez échapper plus facilement aux fantômes affamés.

MATRICE DE SELECTION DE JEU

| Numero De Jeu | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PAC-MAN se déplace lentement | | | | | | | | |
| PAC-MAN se déplace rapidement | | | | | | | | |
| Les fantômes se déplacent à vitesse moyenne | | | | | | | | |
| Les fantômes se déplacent rapidement | | | | | | | | |
| Les fantômes se déplacent très lentement | | | | | | | | |
| Les fantômes se déplacent à vitesse réduite | | | | | | | | |
| Variantes pour les petits | | | | | | | | |
| Difficulté maximale | | | | | | | | |



PAC-MAN*

Anleitung, Programm und audio-visueller Teil © 1981 Atari, Inc.

Die Marke PAC-MAN* wird unter Lizenz von
Namco-America, Inc. benützt.

EXTRA  AUSSTATTUNG

Dieses Game Program™ cartridge enthält weitere Versionen für Kinder.

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines ATARI® Game Programs™ den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems™ wird verlängert.

HIER IST PAC-MAN

Mit Wissen, daß Millionen Menschen auf der ganzen Welt einfach begeistert sind vom PAC-MAN Spiel der Spielsalons. Überall haben Männer, Frauen und Kinder PAC-MAN ins Herz geschlossen. Wir wissen auch, daß PAC-MAN ursprünglich ein Spielsalon-Spiel war. Wir bei ATARI sind ja Experten, wenn's um solche Spiele geht! Schließlich produzieren wir einige der tollsten Spielsalon-Spiele der Welt, und wir wissen, wie wir dasselbe fesselnde Spiel zu Ihnen nach Hause bringen können.

PAC-MAN ist genauso spannend und aufregend wie das normale Spielsalon-Spiel, und jetzt können Sie es sogar im eigenen Wohnzimmer spielen! Das ist besonders dann von Vorteil, wenn Sie gelegentlich doch noch einen Spielsalon besuchen wollen, um

dort Ihre hervorragenden Spielfähigkeiten zu demonstrieren. (Wer würde schon auf die Idee kommen, daß Sie die ganze Zeit über daheim geübt haben!)

Und falls Ihnen PAC-MAN ganz unbekannt sein sollte, machen Sie sich keine Gedanken: es ist ganz einfach zu lernen—im Nu werden Sie zum Profi!

Also: machen Sie es sich gemütlich und haben Sie viel Spaß in Ihren eigenen vier Wänden. Wir empfehlen Ihnen, dieses Büchlein über die Spielanleitungen ganz genau durchzulesen, bevor Sie mit dem Spielen beginnen. Schließlich wollen Sie zum Spielen ja jedes wichtige Detail wissen, und vielleicht finden Sie diese Broschüre sogar unterhaltsam.

LEBEN IM LABYRINTH-LAND

Das Ziel des Spiels ist es, PAC-MAN in seinem Zuhause im Labyrinth-Land gesund und bei guter Laune zu halten. PAC-MAN hat bei Beginn des Spiels vier Leben (Spielrunden). Je länger er überlebt, umso mehr Punkte können Sie erzielen. Für jede Video-Waffel, die sich PAC-MAN einverleibt, bekommen Sie einen Punkt. Sie erzielen auch Punkte, wenn PAC-MAN Kraft-Tabletten, Vitamine oder Gespenster verschlingt. Jedesmal wenn PAC-MAN sämtliche Video-Waffeln im Labyrinth vertilgt hat, verdient er

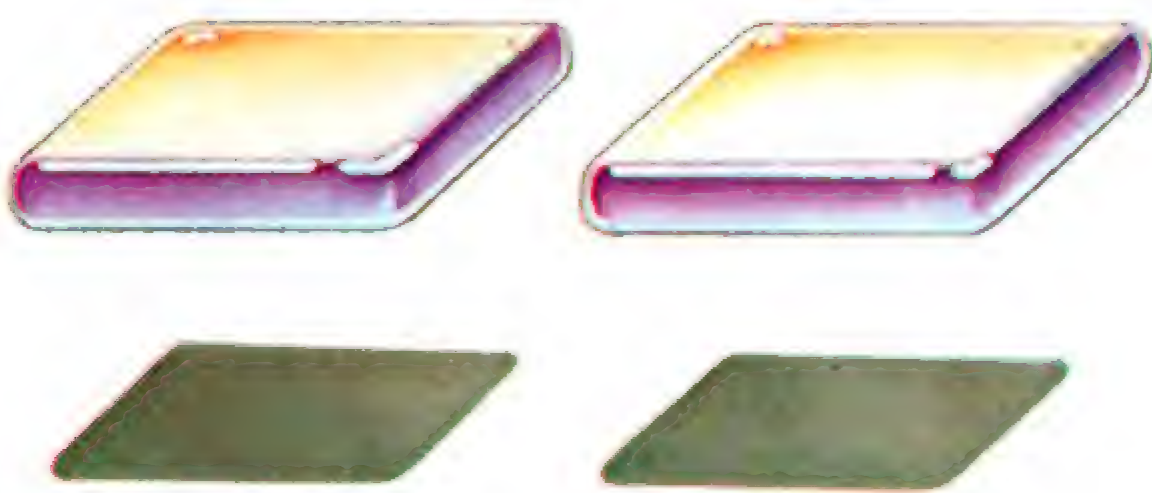


ein neues Leben und ein neues Labyrinth voller Video-Waffeln.

Im Folgenden sind die gesamten Nahrungsarten, die PAC-MAN braucht, und die zugleich Ihre Objekte zum Erzielen von Punkten darstellen, aufgelistet.

VIDEO-WAFFELN

Das sind gepunktete Linien auf dem Bildschirm. Sie bewegen PAC-MAN auf dem Spielfeld über die Video-Waffeln. Er verschlingt sie automatisch und sie verschwinden aus dem Labyrinth. Für jede Video-Waffle, die sich PAC-MAN einverleibt, bekommen Sie einen Punkt. (Ein Punkt wird nur dann erzielt, wenn sich PAC-MAN direkt über die Video-Waffle bewegt.)



Video-Waffeln

KRAFT-TABLETTEN

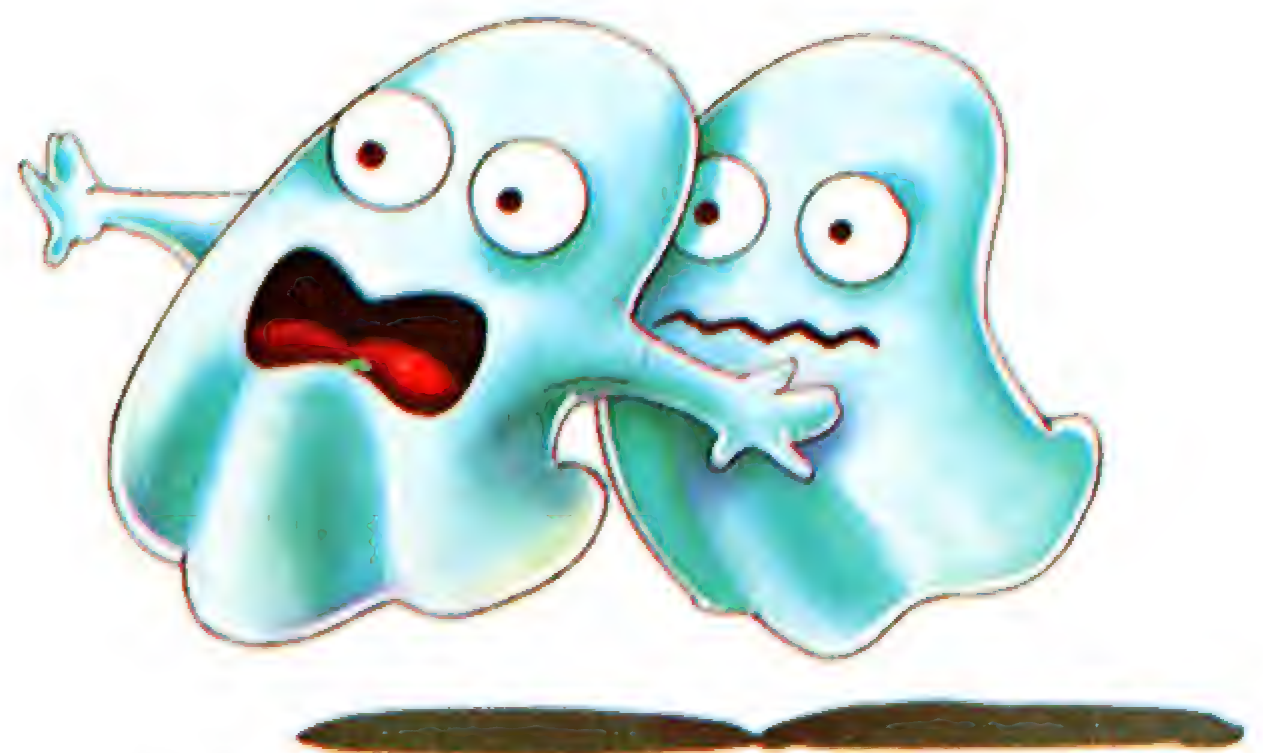
Die Kraft-Tabletten befinden sich in den vier Ecken des Spielfelds. Jede Kraft-Tablette ist fünf Punkte wert. Wenn PAC-MAN eine Kraft-Tablette ißt, verfärben sich die Gespenster transparent blau.



Kraft-Tabletten

Während dies geschieht, besitzt PAC-MAN die Superkraft zum Überwältigen der Gespenster. Das ist seine große Chance! Jetzt kann er die Gespenster jagen und jeden einzelnen verschlingen! Leider hat er diese riesigen Kräfte nur für wenige Sekunden. Wenn seine Kraft langsam nachläßt, werden die Gespenster zuerst rosa und schließlich wieder gelb.

(Die Töne hören einige Sekunden auf, bevor die Gespenster wieder gelb werden.)



Verängstigte blaue Gespenster

VITAMINE

Die zwei sich überschneidenden Rechtecke in der Mitte des Spielfelds sind die Vitamine. Sie erscheinen nur für wenige Augenblicke, verschwinden dann und erscheinen wieder. Jedesmal, wenn PAC-MAN die Vitamine ißt, werden 100 Punkte erzielt.



Vitamine

GESPENSTER

Die Gespenster sind die vier Übeltäter, die PAC-MAN durch das Labyrinth hetzen. Wenn ein Gespenst PAC-MAN auffrißt, haben Sie eine Runde verloren (ein Leben). Wenn andererseits PAC-MAN ein Gespenst verschlingt, dann erzielen Sie Punkte. PAC-MAN kann nur Gespenster fressen, wenn er sich zuvor eine Kraft-Tablette einverleibt hat.

Dann kann er durch das Labyrinth sausen und Gespenster vertilgen. Der Punktwert des ersten Gespensts ist 20, das zweite ist 40, das

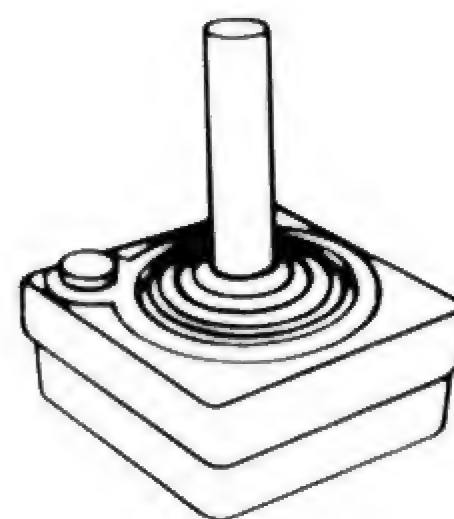
dritte 80, und das vierte Gespenst ist 160 Punkte wert. Wenn die Wirkung der Kraft-Tablette nachläßt bevor PAC-MAN sämtliche Gespenster verschlungen hat, dann muß er eine weitere Kraft-Tablette einnehmen und die Gespenster von neuem jagen (wobei die Punktzählung wieder bei 20 anfängt). Nachdem PAC-MAN ein Gespenst gefressen hat, sehen Sie bloß noch die Augen von dem Gespenst... aber die Gespenster erleben eine Wiedergeburt, wenn man in die große, viereckige Kammer in der Mitte des Spielfelds zurückkehrt!



Die vier Gespenster

ANWENDUNG DER STEUERKNÜPPEL

Mit diesem ATARI® Game Programm™ benützen Sie die Knüppelsteuerung. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in den Steuerungs-(**CONTROLLER**)-Buchsen an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer System™ steckt. Wenn nur ein Spieler spielt, muß der Steuerknüppel, der mit der



linken (LEFT) Steuerungs-(CONTROLLER)Buchse verbunden ist, verwendet werden.

Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Auslöseknopf oben links gegen den Fernsehbildschirm weist.

Weitere Hinweise finden Sie im der Betriebsanleitung.

Um PAC-MAN durch das Labyrinth zu leiten, benutzen Sie den Steuerknüppel. Bewegen Sie den Steuerknüppel in die Richtung, in die sich PAC-MAN bewegen soll. PAC-MAN bewegt sich innerhalb des Labyrinths, aber er kann die Öffnungen oben und unten am Labyrinth als Fluchtwege benutzen. (Zu den Fluchtwegen s. Abb. 1) Bedenken Sie aber: die Gespenster können dieselben Fluchtöffnungen gebrauchen und dort auf PAC-MAN warten, wenn er wieder ins Labyrinth hinein will! Wenn PAC-MAN durch die Öffnung unten flüchtet, kommt er oben wieder ins

Labyrinth. Flüchtet er oben, kommt er unten ins Labyrinth zurück.

Der rote Auslöseknopf wird während des Spiels nicht verwendet, kann aber zum Beginnen eines Spiels betätigt werden.

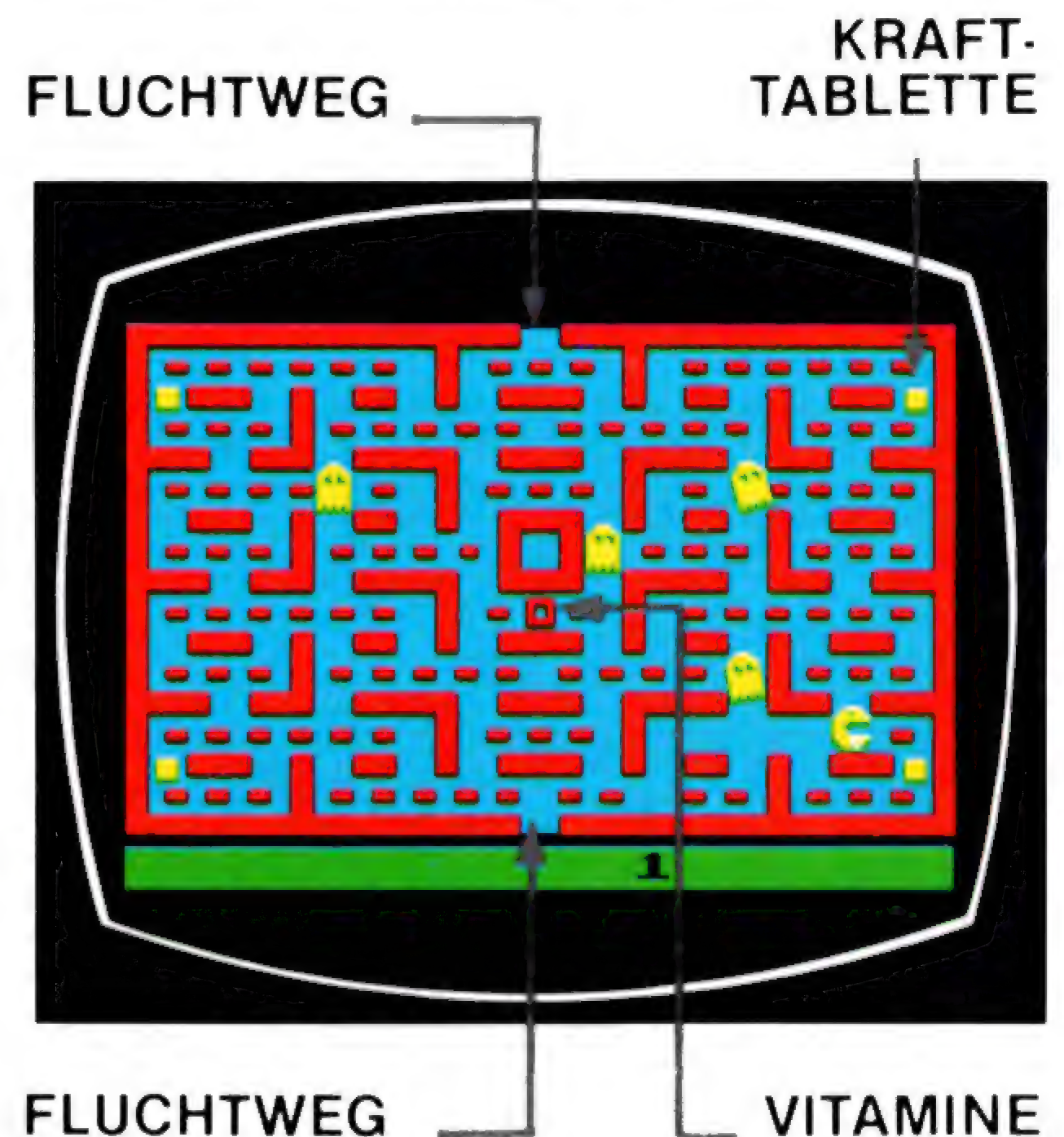


Abb. 1

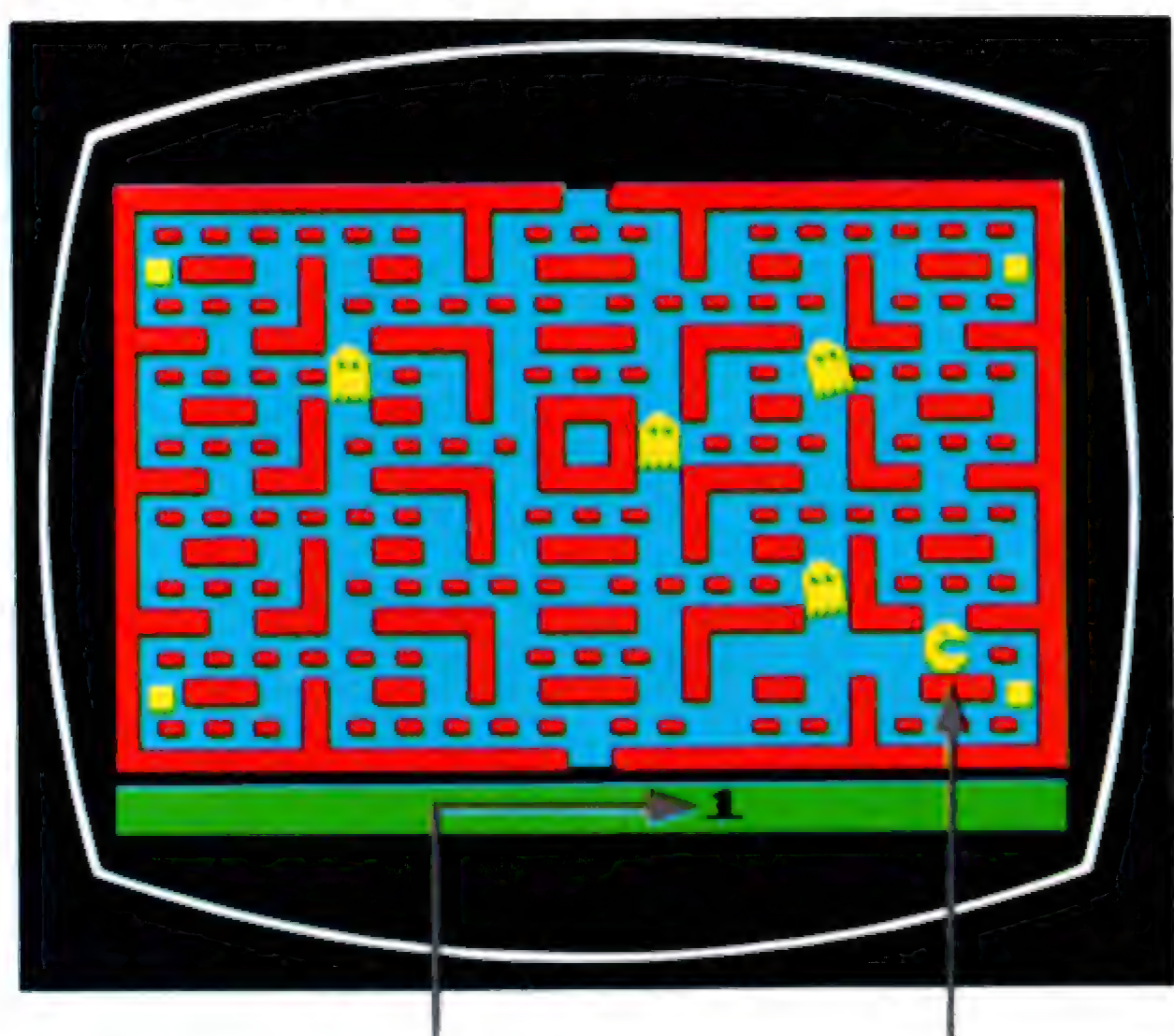


Wiedereintritt

KONSOLENSTEUERUNG

SPIELWAHLSCHALTER (GAME SELECT)

Drücken Sie den **GAME SELECT** Schalter für das von Ihnen gewünschte PAC-MAN Spiel.
(Weitere Hinweise zu den Spielvariationen finden Sie Spielvariationen). Die Spielzahl erscheint unten am Bildschirm. Für Spiele mit **SPIEL FÜR EINEN SPIELER**

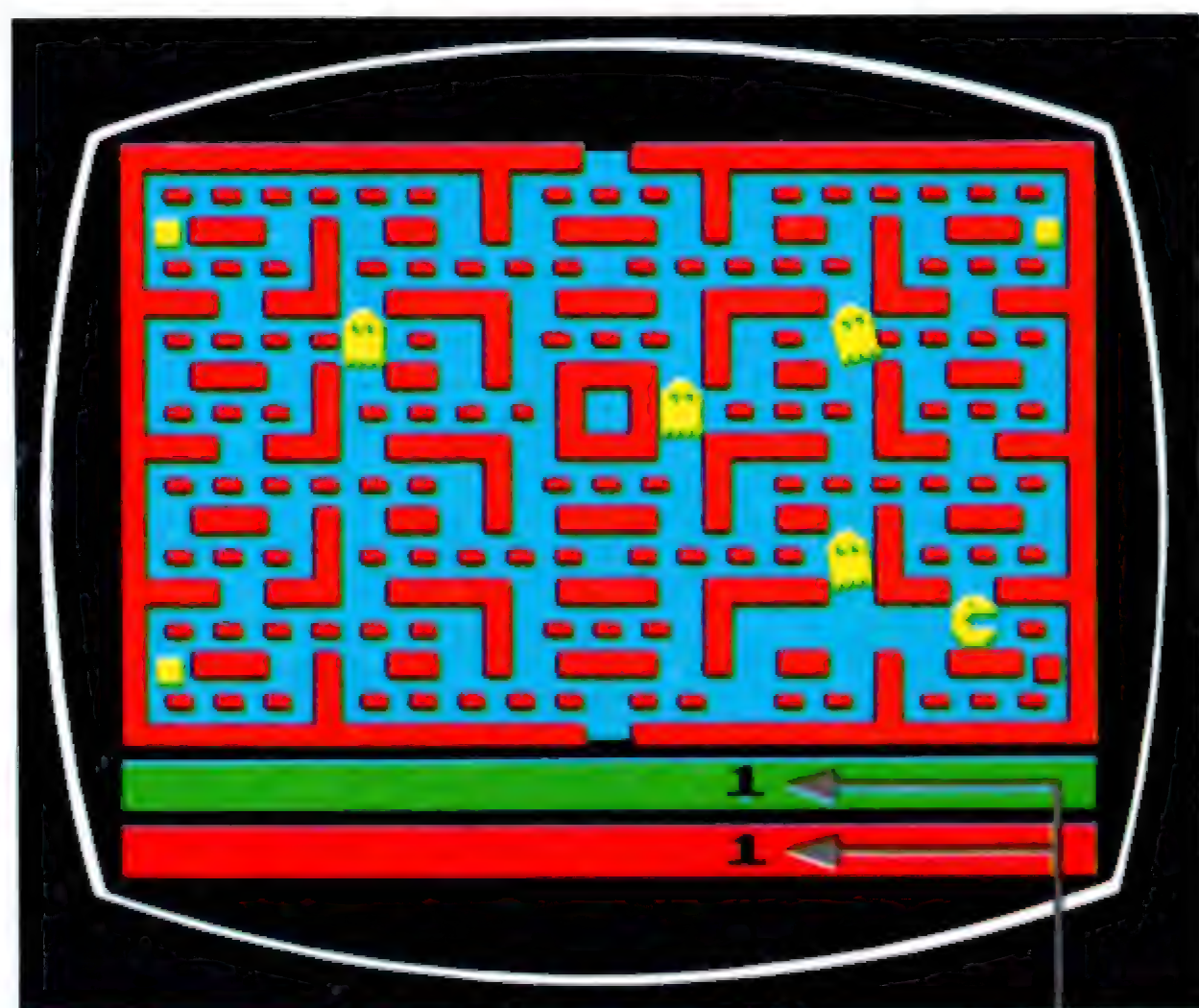


SPIELZAHL FÜR
SPIEL MIT 1 SPIELER

PAC-MAN

Abb. 2

SPIEL FÜR ZWEI SPIELER



SPIELZAHL FÜR SPIEL MIT 2 SPIELERN

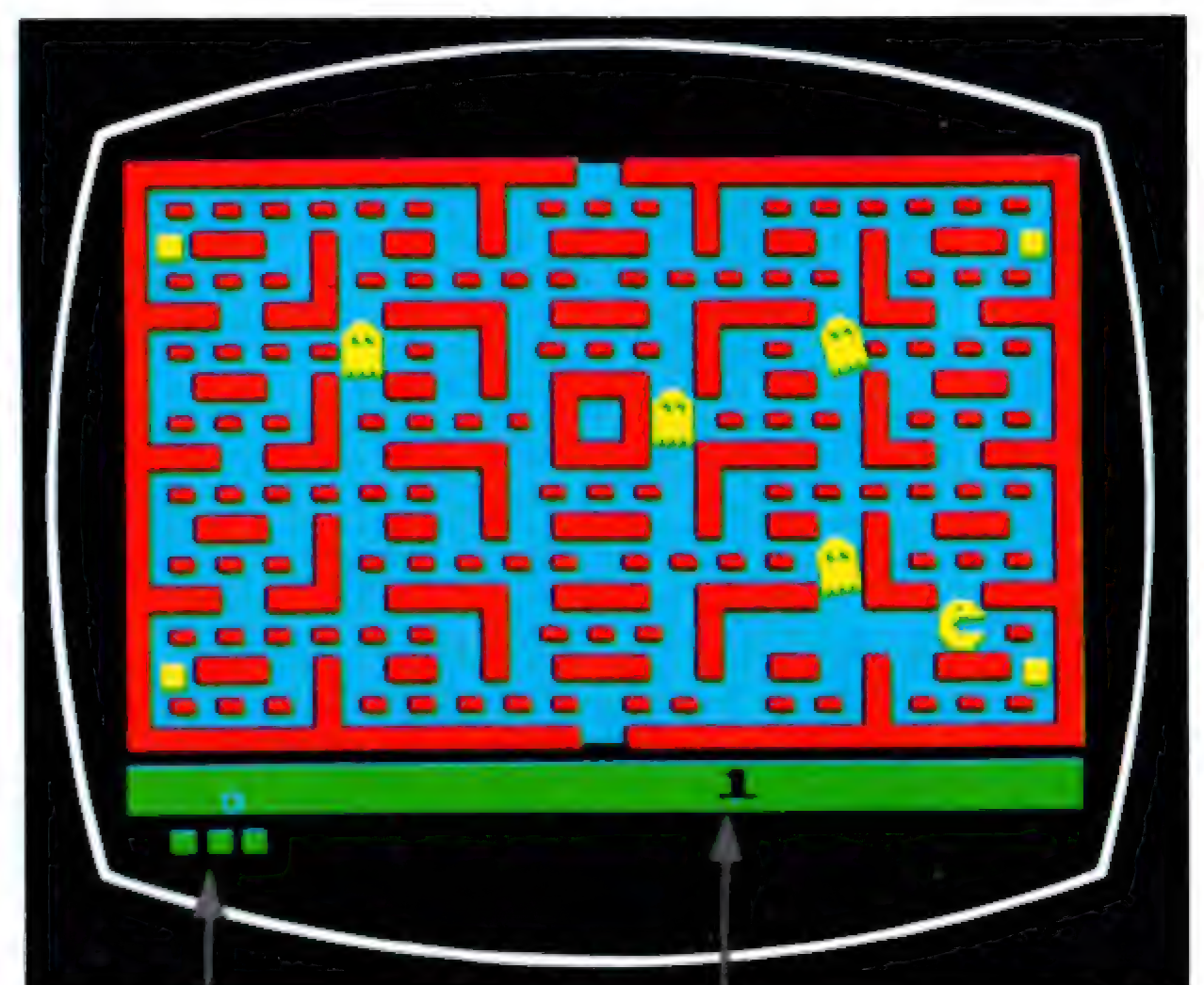
Abb. 3

einem Spieler erscheint eine Zahl, für Spiele mit zwei Spielern erscheinen zwei. (Zu Spielzahlen s. Abb. 2 und 3.)

SPIELRÜCKSETZSCHALTER (GAME RESET)

Nachdem Sie die Nummer des gewünschten Spieles ausgesucht haben, drücken Sie den **GAME RESET** Schalter, um das Spiel zu beginnen. (Sie können auch den roten Knopf am Steuerknüppel betätigen, um das Spiel zu beginnen.) Nach dem Drücken von **GAME RESET** erscheint die erzielte Punktzahl an der Stelle der Spielnummer, und die noch verbleibenden Leben erscheinen unten am Bildschirm. Abbildung 4 zeigt dies für einen, Abbildung 5 für zwei Spieler. Bei einer Spielvariation mit zwei Spielern beginnt derjenige Spieler das Spiel, der den mit der linken (LEFT) Steuerungs-(CONTROLLER-) Buchse verbundenen Knüppel bedient.

SPIEL FÜR EINEN SPIELER



ÜBRIGE LEBEN

PUNKTE

Abb. 4

SPIEL FÜR ZWEI SPIELER

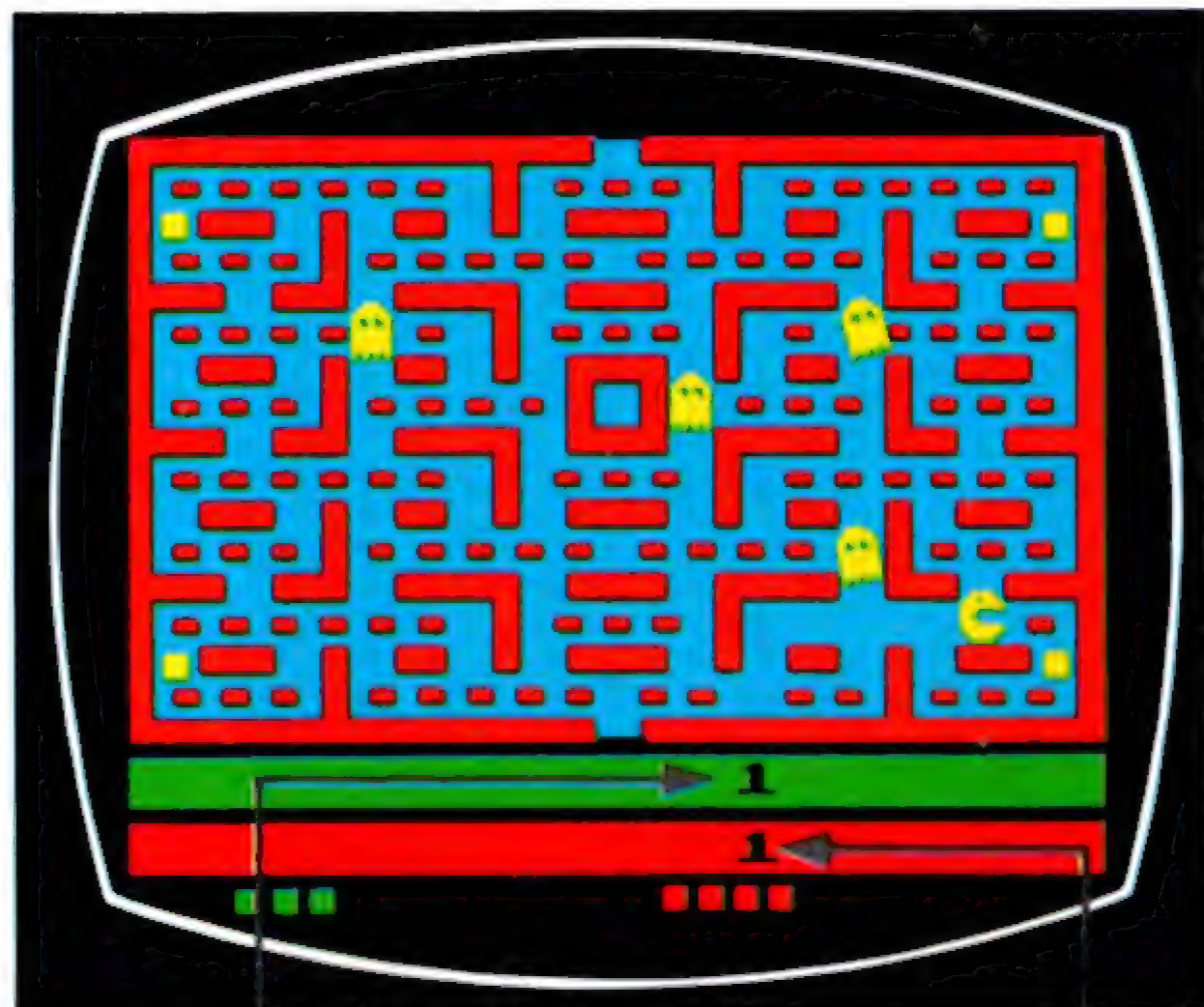
PUNKTZAHL-
LINKEN
SPIELERPUNKTZAHL-
RECHTEN
SPIELER

Abb. 5

SCHWIERIGKEITSSCHALTER
(DIFFICULTY)

Beim PAC-MAN Spiel gibt es zwei Schwierigkeitsstufen. Wenn der

DIFFICULTY Schalter in Stellung B ist, wirken die Kraft-Tabletten länger und die Vitamine bleiben länger auf dem Bildschirm. Die A Stellung ist für den fortgeschrittenen PAC-MAN Spieler. Der Spieler, der den in den mit der linken (LEFT) Steuerungs-(CONTROLLER-)Buchse verbundenen Knüppel bedient, betätigt den linken (LEFT) **DIFFICULTY** Schalter; der rechte (RIGHT) **DIFFICULTY** Schalter ist für den Spieler, der den Knüppel der rechten (RIGHT) Steuerungs-(CONTROLLER-)Buchse bedient. Für spiele für einen Spieler drücken Sie den linken (LEFT) **DIFFICULTY** Schalter.

TV TYPEN SCHALTER

Für ein Farbfernsehgerät stellen Sie diesen Schalter auf die Position **COLOR**. Die Position **B/W** ist für Spiele in schwarz-weiß.

SPIELVARIATIONEN

Für PAC-MAN gibt es 8 Spielvariationen. Für jede Spielvariation existiert ein Spiel für einen Spieler und ein Spiel für zwei Spieler. Bei den Spielen für zwei Spieler beginnt der linke Spieler das Spiel. Jeder Spieler spielt eine Runde bis PAC-MAN von einem Gespenst auf-

gefressen wird.

Bei den **SPIELEN 1, 2, 7 und 8** bewegt sich PAC-MAN langsam. Die Gespenster bewegen sich bei diesen Spielen mit unterschiedlicher Geschwindigkeit:

| | |
|----------------|--|
| SPIEL 1 | Gespenster bewegen sich mit Jogging-Geschwindigkeit. |
| SPIEL 2 | Gespenster bewegen sich mit Lauf-Geschwindigkeit. |
| SPIEL 7 | Gespenster kriechen besonders langsam für kleine Kinder. |
| SPIEL 8 | Gespenster bewegen sich mit Schritt-Geschwindigkeit. |

Bei den **SPIELEN 3, 4, 5 und 6** bewegt sich PAC-MAN schnell und die Gespenster bewegen sich mit unterschiedlicher Geschwindigkeit:

| | |
|----------------|--|
| SPIEL 3 | Gespenster kriechen durch das Labyrinth. |
| SPIEL 4 | Gespenster bewegen sich mit Schritt-Geschwindigkeit. |
| SPIEL 5 | Gespenster bewegen sich mit Jogging-Geschwindigkeit. |
| SPIEL 6 | Gespenster bewegen sich mit Lauf-Geschwindigkeit. |

Die **SPIELE 3 und 4** empfehlen wir für Kinder. **SPIEL 6** ist die schwierigste Spielvariation. Für eine echte Herausforderung eignet sich **SPIEL 6** mit Schwierigkeitsstufe **A**.

HINWEIS: Manchmal versuchen die Gespenster, sich hintereinander zu verstecken, so daß sie als ein einziges Gespenst erscheinen, das PAC-MAN jagt.

PUNKTEZAHLUNG

| | |
|------------------|------------|
| VIDEO-WAFFELN | 1 PUNKT |
| KRAFT-TABLETTE | 5 PUNKTE |
| VITAMINE | 100 PUNKTE |
| ERSTES GESPENST | 20 PUNKTE |
| ZWEITES GESPENST | 40 PUNKTE |
| DRITTES GESPENST | 80 PUNKTE |
| VIERTES GESPENST | 160 PUNKTE |

NÜTZLICHE TIPS FÜR DAS ÜBERLEBEN VON PAC-MAN

1. Wenn sich alle Gespenster aufeinander verstecken, nehmen Sie eine Kraft-Tablette, dann können Sie alle vier Gespenster mit einem einzigen großen Biß verschlingen und 300 Punkte erzielen.
2. Versuchen Sie, möglichst viele Video-Waffeln zu essen, bevor Sie eine Kraft-Tablette einnehmen. Die Wirkung der Kraft-Tablette wird dadurch solange hinausgezögert bis sie auch tatsächlich unbedingt gebraucht wird.
3. Bevor Sie eine Kraft-Tablette nehmen, bleiben Sie am besten ganz in der Nähe von dieser, so daß Sie die Gespenster zu sich heranlocken und dann mehr Gespenster mit einer einzigen Kraft-Tablette verschlingen können.
4. Benutzen Sie die Öffnungen oben und unten am Labyrinth als ein Tunnel zum Austricksen der Gespenster. Schlüpfen Sie einfach durch die Öffnungen hinein oder hinaus, um den gierigen Gespenstern zu entweichen.

SPIELWAHLMATRIX

| Spielnummer | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PAC-MAN bewegt sich langsam | | | | | | | | |
| PAC-MAN bewegt sich schnell | | | | | | | | |
| Gespenster bewegen sich mit Jogging-Geschwindigkeit | | | | | | | | |
| Gespenster bewegen sich mit Lauf-Geschwindigkeit | | | | | | | | |
| Gespenster bewegen sich besonders langsam | | | | | | | | |
| Gespenster bewegen sich mit Schritt-Geschwindigkeit | | | | | | | | |
| Kinder-Spielvariationen | | | | | | | | |
| Höchste Schwierigkeit | | | | | | | | |

PAC-MAN*



PAC-MAN*

Manuale, Programma ed elemento Audiovisuale © 1981 Atari, Inc.

L'utilizzazione del marchio PAC-MAN* è autorizzata
da Namco-America, Inc.

CARATTERISTICA  SPECIALE

Questo Game Program™ cartridge comprende ulteriori versioni per i più piccoli.

N.B.: Portare sempre l'interruttore **POWER** della console nella posizione **OFF** prima di inserire o estrarre una cartuccia ATARI® Game Program™. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del Video Computer System™ ATARI.

ECCO A VOI PAC-MAN!

Sappiamo che milioni di persone in tutto il mondo sono entusiaste della versione di PAC-MAN realizzata per sale di giochi. Questo passatempo ha conquistato uomini, donne e bambini nei quattro continenti. Sappiamo anche che tradizionalmente PAC-MAN è stato giocato nelle apposite sale o gallerie di attrazioni elettroniche. Infatti, alla Atari sappiamo tutto su questo tipo di giochi: dopotutto, siamo tra i principali ideatori e realizzatori di tali diavolerie a livello mondiale, il che significa che possediamo il "know-how" che ci ha consentito di incorporare lo stesso favoloso tipo di azione in un programma usufruibile nella comodità di casa tua.

Il nostro PAC-MAN pone la stessa appassionante sfida della versione per sale di giochi, ma ti permette di

godertelo nell'intimità della tua abitazione. Vantaggio particolarmente rivelante se intendi ancora fare di tanto in tanto un salto in sala giochi per fare sfoggio della tua grande abilità. (Nessuno sospetterà che ti sei esercitato a casa nel frattempo.)

Se per caso PAC-MAN è per te una novità, non preoccuparti: impararlo è facile. Siamo certi che diventerai un professionista prima ancora di accorgertene.

Rilassati, quindi, mettiti comodo e immergiti nell'azione di questo gioco, ora tutto tuo. Ti consigliamo di leggere attentamente questo libretto di istruzioni prima di cominciare a giocare, perché sappiamo che non vorrai perdere nessun particolare di PAC-MAN. La lettura potrà anche rivelarsi divertente.

LA VITA A LABIRINTOPOLI

Lo scopo del gioco è di tenere PAC-MAN ben pasciuto e in buona salute nella sua casa di Labirintopoli. All'inizio del gioco egli ha quattro vite (turni); quanto più a lungo riesci a farlo sopravvivere, tanto più alto è il tuo punteggio. Ti spetta un punto per ogni video-wafer mangiato da PAC-MAN, ed altri punti quando ingoia pillole, vitamine e...spettri. Ogni volta che divora tutti i video-wafer labirinto, PAC-MAN si assicura una vita in più ed un nuovo labirinto pieno di video-wafer.

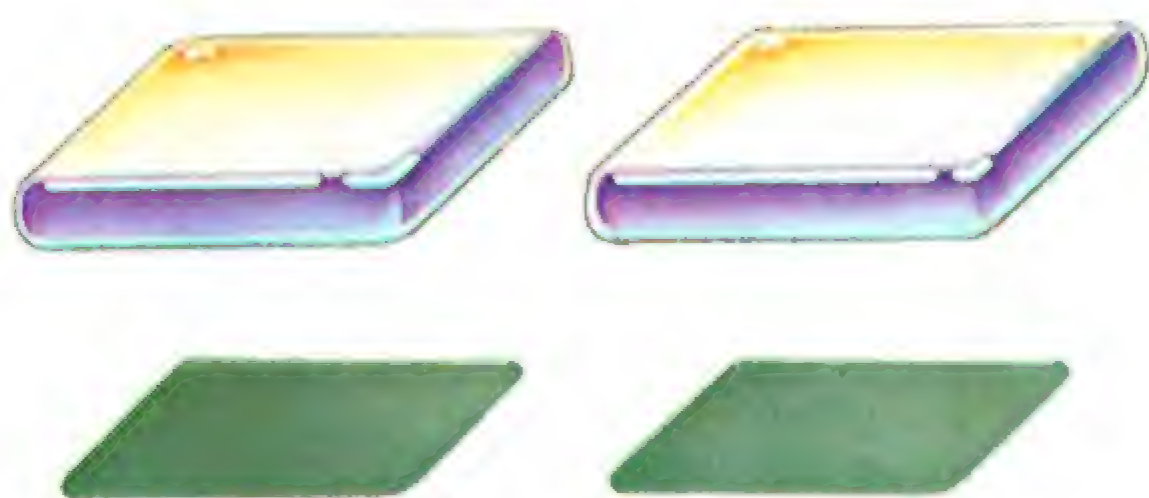
Di seguito sono elencate le

esigenze alimentari di PAC-MAN, che costituiscono altresì gli oggetti per i quali ottieni punti.



VIDEO-WAFER

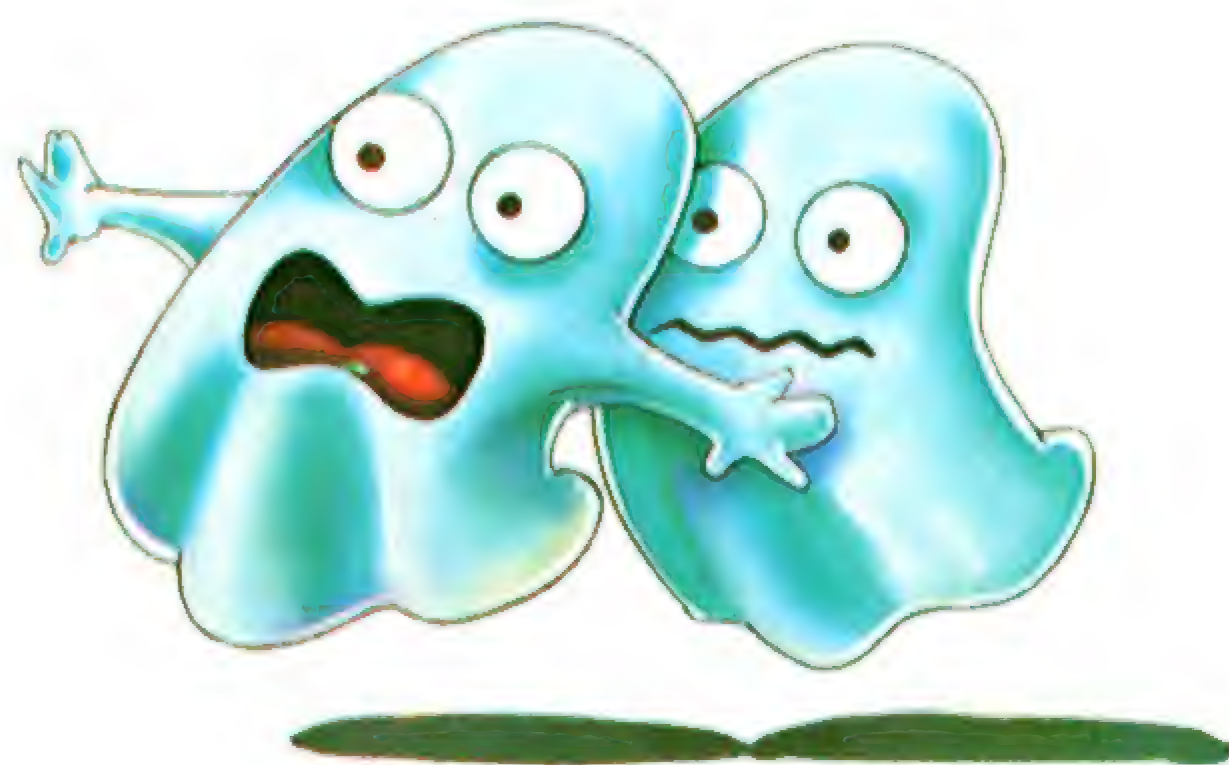
I wafer sono rappresentati dalle linee punteggiate sullo schermo. Mentre manovri PAC-MAN intorno al campo da gioco, egli mangia automaticamente i video-wafer che incontra e questi spariscono quindi dal labirinto. Per ogni wafer ingoiato realizza un punto. (Per poter mangiare i wafer, PAC-MAN deve passarci direttamente sopra.)



Video-Wafer

della sua grande occasione di inseguirli e inghiottirli ad uno ad uno. Purtroppo, però, questi suoi poteri durano soltanto pochi secondi e non appena cominciano a svanire, gli spettri diventano rosa e quindi nuovamente gialli.

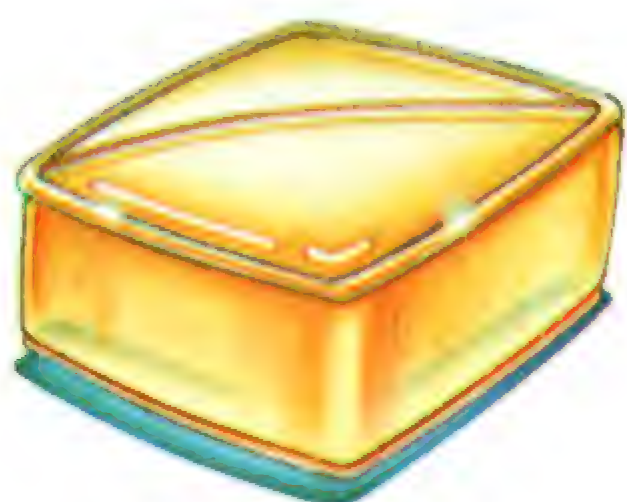
(Le note musicali cessano pochi secondi prima che gli spettri diventino nuovamente gialli.)



Spettri blu spaventati

PILLOLE DI ENERGIA

Le pillole di energia si trovano nei quattro angoli del campo da gioco e valgono cinque punti ciascuna. Quando PAC-MAN ne mangia una, gli spettri diventano blu e trasparenti.



Pillole Di Energia

VITAMINE

Le vitamine sono rappresentate dai due rettangoli che si intersecano al centro del campo da gioco. Esse appaiono soltanto per pochi secondi e quindi scompaiono e riappaiono intermittenemente. Ogni volta che PAC-MAN le ingerisce, ottieni 100 punti.



Vitamine

In questa fase, PAC-MAN ha i poteri sovranaturali necessari a far fronte agli spettri. Si tratta quindi

SPETTRI

Gli spettri sono un quartetto di "cattivi" che danno la caccia a PAC-MAN attraverso il labirinto. Quando uno di essi divora PAC-MAN attraverso il labirinto. Quando uno di essi divora PAC-MAN, questi perde una vita e tu perdi un turno. PAC-MAN, può a sua volta inghiottire gli spettri dopo aver ingerito una pillola di energia, il che gli consente di inseguire gli spettri per il labirinto e mangiarseli. Il primo spettro vale 20 punti, il

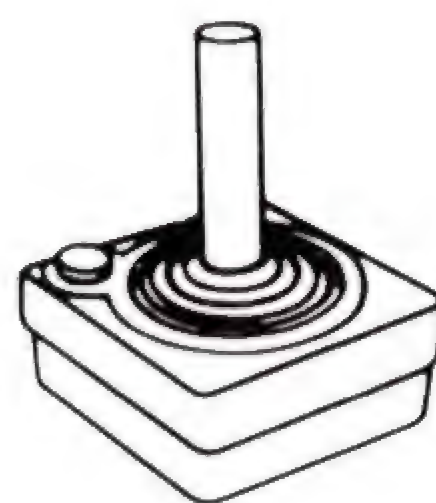
secondo 40 punti, il terzo 80 punti e il quarto 160 punti. Se l'effetto della pillola di energia si esaurisce prima che PAC-MAN abbia potuto divorare tutti gli spettri, deve prenderne un'altra e rimettersi all'inseguimento (il valore degli spettri rimasti ricomincia da 20 punti). Quando PAC-MAN ingoia uno spettro, di questi restano visibili soltanto gli occhi. Tuttavia, gli spettri vengono risuscitati ritornando nella grande stanza quadrata al centro del camp da gioco.



I quattro spettri

FUNZIONI DEI COMANDI A CLOCHE

Con questa cartuccia ATARI® Game Program™ si usano i comandi a cloche. Assicurati che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nelle prese a jack sul retro del Video Computer System™. Per i giochi con un solo partecipante si usa il comando inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**.



Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra rivolto verso lo schermo del televisore.

Per maggiori particolari, consulta il Manuale di istruzioni.

Il comando a cloche serve per guidare PAC-MAN attraverso il labirinto, spostando la leva nella direzione in cui lo si vuole far procedere. PAC-MAN si muove entro l'area del labirinto, ma può ricorrere all'apertura in cima o in fondo a quest'ultimo come via di scampo. (Vedi in proposito la **Figura 1**.) Tieni presente che anche gli spettri possono utilizzare queste aperture e che possono essere in agguato per divorare PAC-MAN quando rientra nel labirinto. Quando esce dall'apertura inferiore, PAC-MAN rientra da quella superiore e viceversa.

Il pulsante rosso del comando a cloche non serve per lo svolgimento del gioco, ma può essere usato per dare inizio allo stesso.

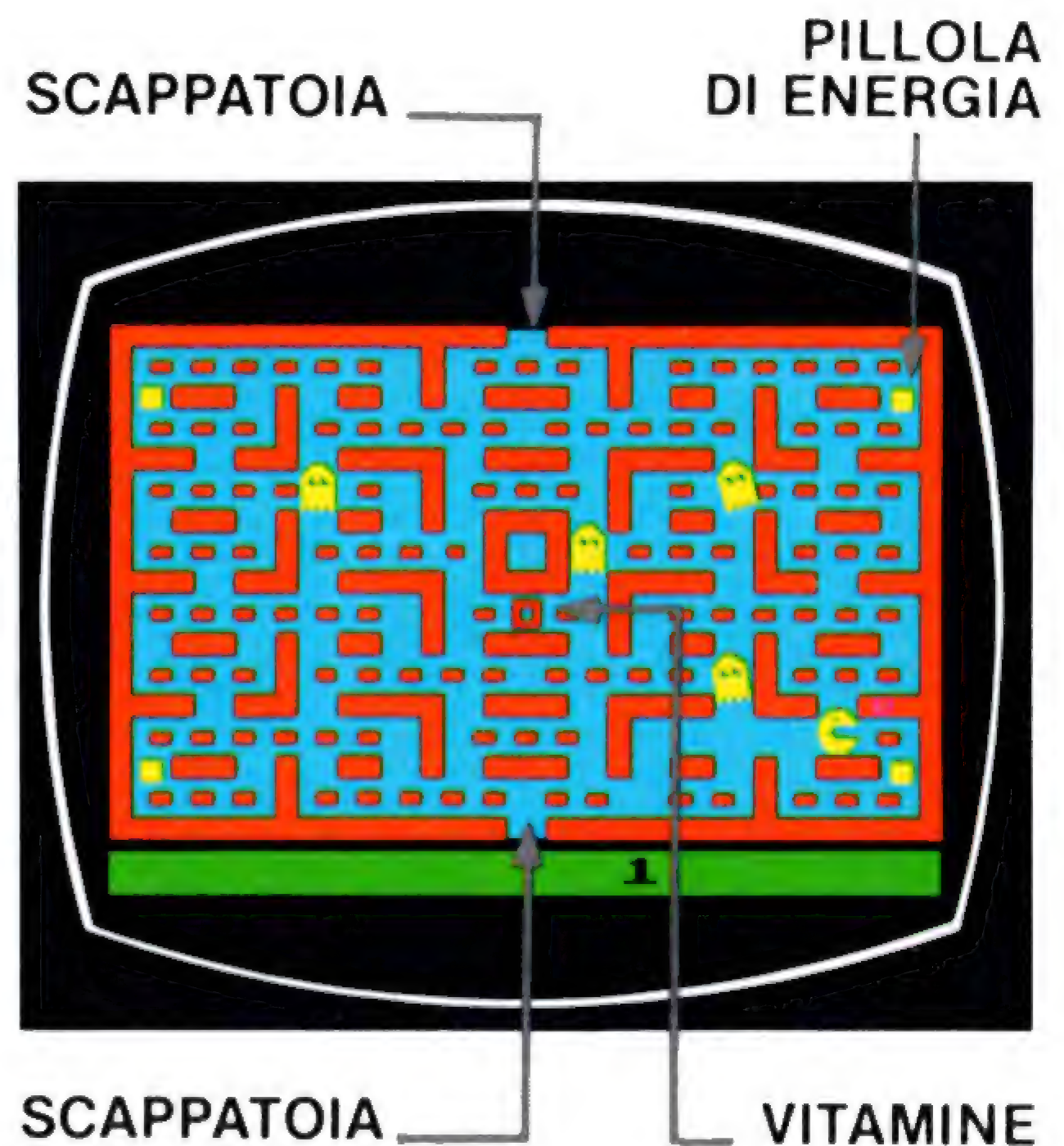


Figura 1



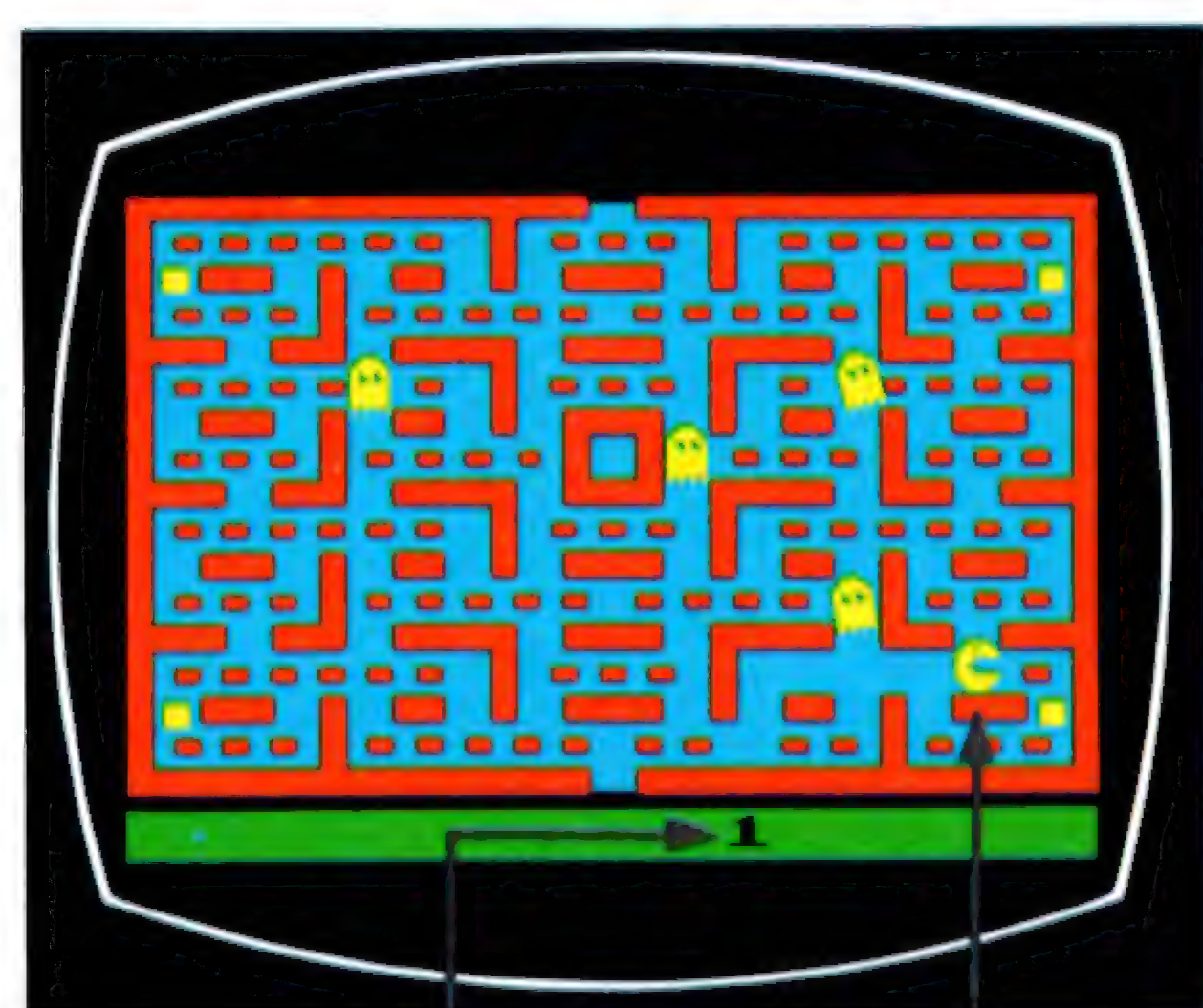
Rientro

COMANDI DELLA CONSOLE

COMMUTATORE GAME SELECT

Per scegliere la variante di PAC-MAN che vuoi giocare, spingi il commutatore **GAME SELECT** verso il basso (per maggiori dettagli circa le variazioni di gioco vedi **VARIAZIONI DI GIOCO**). In fondo allo schermo appare il numero del gioco. Nelle varianti per un solo giocatore appare un solo numero, in quelle per due giocatori ne appaiono due (vedi in proposito **Figure 2 e 3**).

VARIAZIONE PER UN GIOCATORE

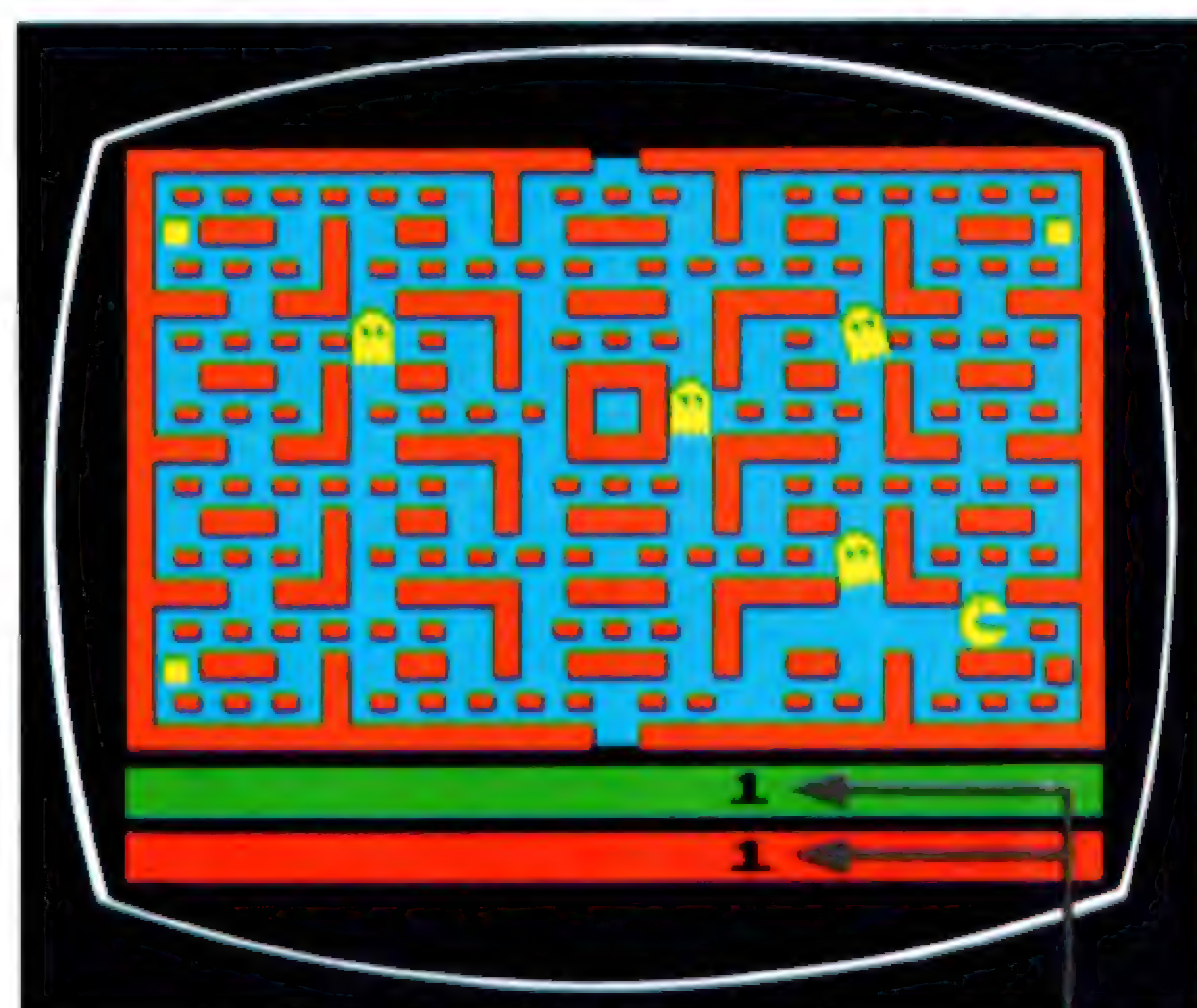


NO. GIOCO
PER UN
GIOCATORE

PAC-MAN

Figura 2

VARIAZIONE PER DUE GIOCATORI



NO. GIOCO PER DUE GIOCATORI

Figura 3

COMMUTATORE GAME RESET

Dopo aver scelto la variazione che ti interessa, spingi verso il basso il commutatore **GAME RESET** per dare inizio al gioco (a tale scopo puoi anche premere il pulsante rosso del comando a cloche): al posto del numero del gioco appare il punteggio, mentre le vite che restano a PAC-MAN vengono indicate in fondo allo schermo, come mostrato nella **Figura 4** per varianti con un solo giocatore e nella **Figura 5** per quelle con due giocatori. In queste ultime, comincia l'azione il giocatore che usa il comando a cloche inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**.

VARIAZIONE PER UN GIIACATORE

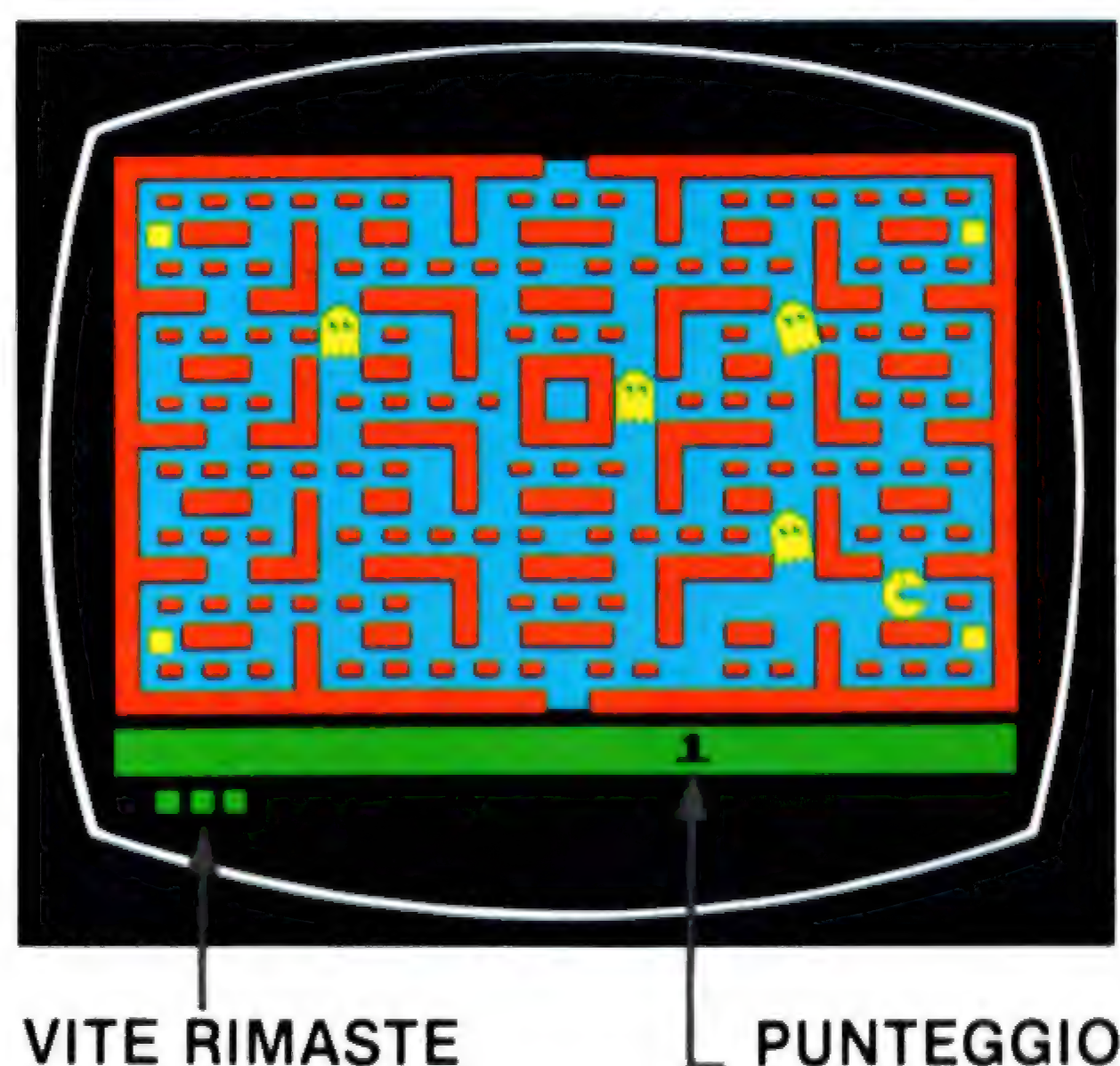


Figura 4

VARIAZIONE PER DUE GIIACATORI

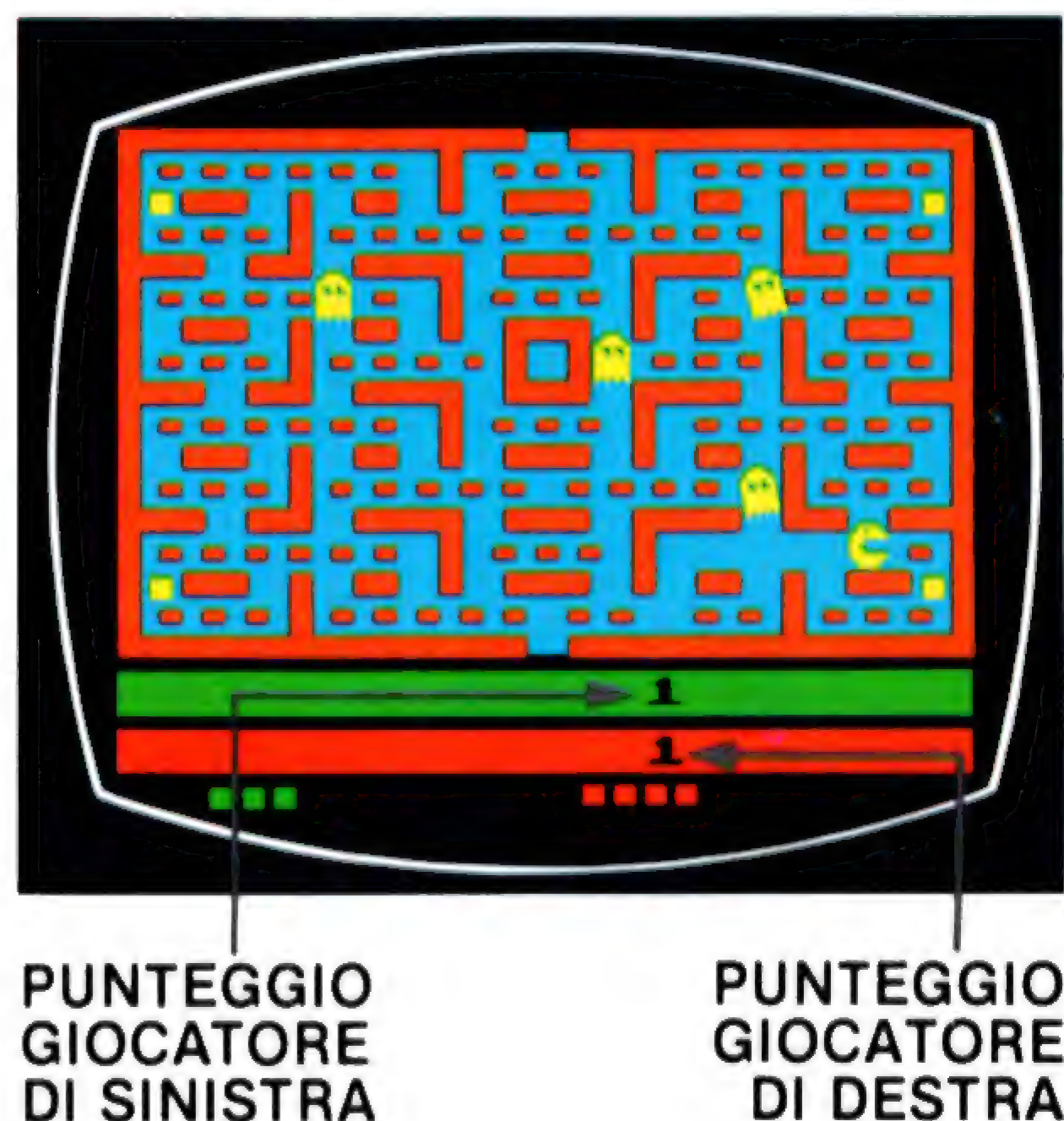


Figura 5

COMMUTATORI DIFFICULTY

PAC-MAN ha due livelli di difficoltà. Quando il commutatore **DIFFICULTY** è nella posizione **B**, le pillole di energia durano di più e le vitamine restano sullo schermo più a lungo. La posizione **A** è per i giocatori più esperti. Il giocatore che ha il comando inserito nella presa **LEFT CONTROLLER** si serve del commutatore **LEFT DIFFICULTY**; il giocatore che ha il

comando inserito nella presa **RIGHT CONTROLLER** usa il commutatore **RIGHT DIFFICULTY**. Nelle versioni per un solo giocatore si usa il commutatore **LEFT DIFFICULTY**.

COMMUTATORE TV TYPE

Se il tuo televisore è a colori, porta questo commutatore nella posizione **COLOR**; se è in bianco e nero, porta il commutatore su **B/W**.

VARIAZIONI DI GIOCO

PAC-MAN comprende 8 variazioni di gioco, ciascuna delle quali è per uno o due giocatori. In queste ultime, comincia l'azione il giocatore col comando di sinistra (**LEFT CONTROLLER**). I due giocatori si alternano fino a quando

PAC-MAN viene divorato da uno spettro.

Nei **GIOCHI 1, 2, 7 e 8** PAC-MAN si muove lentamente, mentre gli spettri si muovono a diverse velocità, e precisamente:

| | |
|---------|--|
| GIOCO 1 | Spettri a passo di corsa |
| GIOCO 2 | Spettri in corsa veloce |
| GIOCO 7 | Spettri molto lenti, per bambini piccoli |
| GIOCO 8 | Spettri a passo normale |

Nei GIOCHI 3, 4, 5 e 6 PAC-MAN si muove velocemente, e gli spettri come segue:

| | |
|---------|--------------------------|
| GIOCO 3 | Spettri molto lenti |
| GIOCO 4 | Spettri a passo normale |
| GIOCO 5 | Spettri a passo di corsa |
| GIOCO 6 | Spettri in corsa veloce |

I GIOCHI 3 e 7 sono consigliati per bambini piccoli. La variazione più difficile è il GIOCO 6: se vuoi veramente mettere alla prova la tua abilità, giocalo al livello di difficoltà A.

NOTA: Talvolta gli spettri cercano di nascondersi l'uno dietro l'altro, per cui sembrerà che soltanto uno di essi stia dando la caccia a PAC-MAN.

PUNTEGGIO

| | |
|--------------------|-----------|
| VIDEO-WAFER | 1 PUNTO |
| PILLOLA DI ENERGIA | 5 PUNTI |
| VITAMINE | 100 PUNTI |
| PRIMO SPETTRO | 20 PUNTI |
| SECONDO SPETTRO | 40 PUNTI |
| TERZO SPETTRO | 80 PUNTI |
| QUARTO SPETTRO | 160 PUNTI |

UTILI SUGGERIMENTI PER LA SOPRAVVIVENZA DI PAC-MAN

1. Quando gli spettri si nascondono uno dietro l'altro, fai ingerire a PAC-MAN una pillola di energia in modo che possa ingoiare tutti e quattro gli spettri in un solo boccone facendoti realizzare 300 punti.
2. Cerca di far mangiare a PAC-MAN quanti più video-wafer può prima di prendere una pillola di energia, riservando quest'ultima per quando ne avrai veramente bisogno.
3. Prima di far prendere a PAC-MAN una pillola di energia, portalo in prossimità dell'angolo dove essa si trova in modo da attirare gli spettri in quel punto e poterne divorare di più usando una sola pillola.
4. Per eludere gli spettri, serviti dell'apertura superiore e inferiore del labirinto dove di un tunnel, entrando ed uscendo per sottrarti all'inseguimento.

MATRICE DI SELEZIONE DI GIOCO

| Gioco No. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PAC-MAN si muove lentamente | | | | | | | | |
| PAC-MAN si muove velocemente | | | | | | | | |
| Spettri a passo di corsa | | | | | | | | |
| Spettri in corsa veloce | | | | | | | | |
| Spettri molto lenti | | | | | | | | |
| Spettri a passo normale | | | | | | | | |
| Giochi per bambini piccoli | | | | | | | | |
| Massima difficoltà | | | | | | | | |

PAC-MAN*



JUEGOS VIDEO

PAC-MAN*

Manual, Programa y elemento Audiovisual © 1981 Atari, Inc., TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

La marca registrada PAC-MAN* se utiliza con
autorización de Namco-America, Inc.

CARACTERISTICA  ESPECIAL

Este Game Program™ cartridge cuenta con versiones adicionales para niños pequeños.

NOTA: Apague siempre el interruptor de alimentación (**POWER**) de la consola moviéndolo a la posición de apagado (**OFF**) al introducir o retirar un cartucho de Game Program™. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida útil de su Video Computer System™ de ATARI®.

HE AQUÍ A PAC-MAN

Sabemos que a millones de personas en todo el mundo les encanta el juego de galería PAC-MAN. PAC-MAN ha entusiasmado a hombres, mujeres y niños en todas partes. Además, nos damos cuenta de que hasta ahora PAC-MAN ha sido un juego de galería. Pues, aquí en ATARI somos peritos en la materia de juegos de galería, ya que fabricamos algunos de los mejores juegos de ese tipo del mundo entero y sabemos ofrecerle el mismo juego emocionante en su propio hogar.

Nuestro juego de PAC-MAN le estimulará y le provocará tanto como el juego de galería normal, y además podrá jugar y disfrutar de las comodidades de su hogar al mismo tiempo. Esto le puede acar-

rear muchas ventajas si todavía piensa asomar las narices de vez en cuando en la galería para hacer alarde de sus talentos de gran jugador. (¿Acaso sabrán que Ud. ha estado practicando en casa mientras tanto?)

A propósito, si no conocía PAC-MAN hasta ahora, no se preocupe, es fácil de aprender. Muy pronto estará jugando como profesional.

Así que, póngase cómodo y prepárese a disfrutarlo en su propio hogar. Le recomendamos que lea completamente este folleto de instrucciones antes de empezar a jugar. Estamos seguros de que no querrá perderse ningún detalle importante. Quizá hasta lo encuentre interesante.

LA VIDA EN LA TIERRA DE LOS LABERINTOS

El objetivo del juego consiste en mantener feliz y sano a PAC-MAN en su Tierra de los Laberintos. PAC-MAN tiene cuatro vidas (turnos) cuando se empieza el juego. Cuanto más tiempo sobrevive, tantos más puntos marca Ud. Se marca un punto cada vez que PAC-MAN se come una videoblea. También se marcan puntos cuando come píldoras del poder, vitaminas y fantasmas. Cada vez que PAC-MAN se come todas las videobleas en el laberinto, gana una vida adicional y un nuevo laberinto lleno de videobleas.

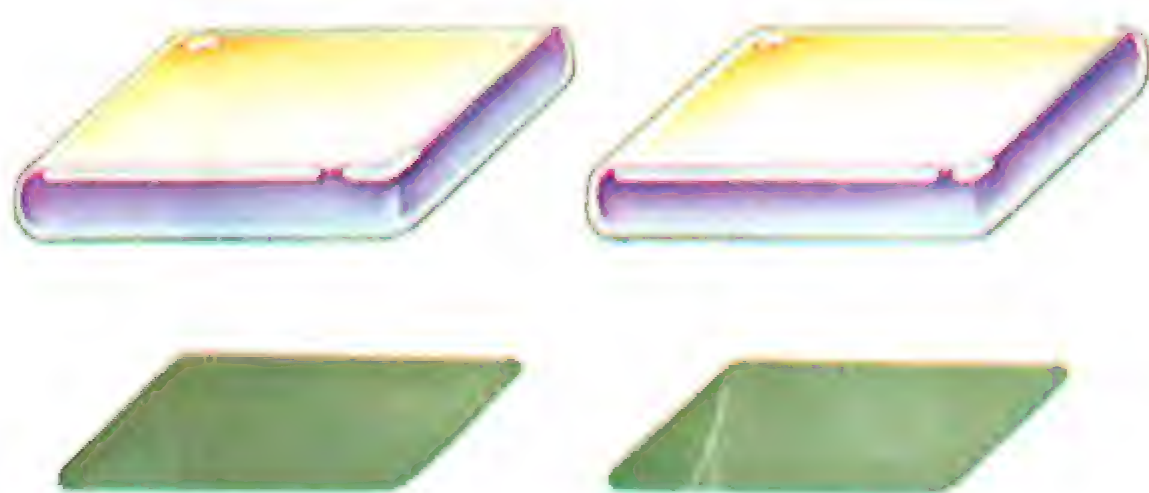
La información que se consigna a continuación indica todas las

necesidades alimentarias de PAC-MAN, las cuales también constituyen metas para marcar puntos.



VIDEOBLEAS

Estas se representan con líneas de puntos en la pantalla. Ud. tendrá que guiar a PAC-MAN por el campo de juego por encima de las videobleas. El se come automáticamente las videobleas y éstas a su vez desaparecen de la pantalla. Usted marca un punto por cada videoblea que se come. (Para marcar un punto, PAC-MAN debe pasar directamente encima de la videoblea.)



Videobleas

PILDORAS DEL PODER

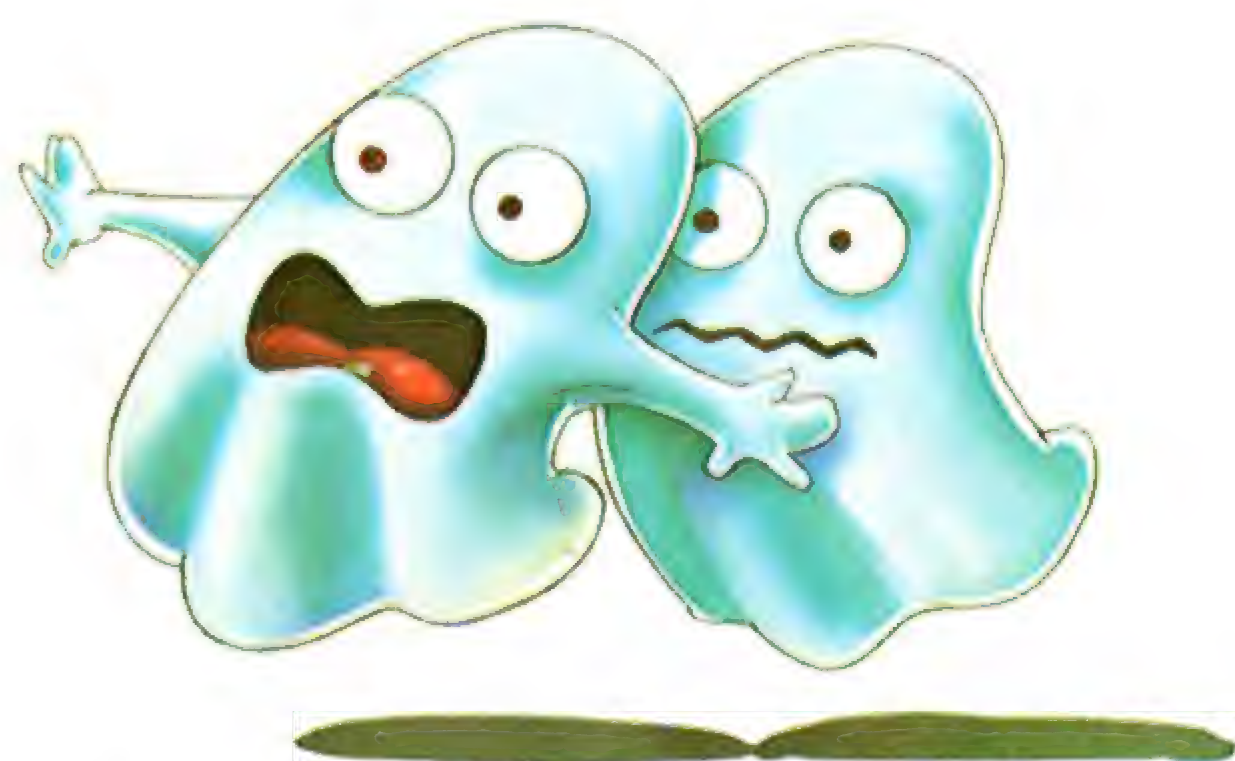
Hay píldoras del poder ubicadas en las cuatro esquinas del campo de juego. Cada píldora del poder vale cinco puntos. Cuando PAC-MAN se come una píldora del poder, los fantasmas se vuelven de un color azul transparente.



Pildoras Del Poder

En tales momentos, PAC-MAN tiene las fuerzas sobrenaturales necesarias para vencer a los fantasmas. Esta es su gran oportunidad de perseguir a cada fantasma y tragárselo. Por desgracia, este gran poder dura solamente algunos segundos. A medida que se pierde dicho poder, los fantasmas se vuelven rosados y luego vuelven a ser amarillos.

(Las notas musicales dejarán de oírse varios segundos antes que los fantasmas vuelvan a ser amarillos.)



Fantasmas azules espantados

VITAMINAS

Las vitaminas son los dos rectángulos que se intersectan en medio del campo de juego. Aparecen solamente durante algunos instantes y luego desaparecen y vuelven a aparecer. Ud. marca 100 puntos cada vez que PAC-MAN se las come.



Vitaminas

FANTASMAS

Los fantasmas son los cuatro malos que persiguen a PAC-MAN por el laberinto. Si un fantasma se come a PAC-MAN, Ud. pierde un turno (una vida). Por otro lado, si PAC-MAN se come un fantasma, Ud. gana puntos. PAC-MAN sólo puede comerse fantasmas después de tomarse una píldora del poder. Entonces, puede correr por el laberinto comiéndose a los fantasmas. El primer fantasma vale 20 puntos, el segundo vale 40, el

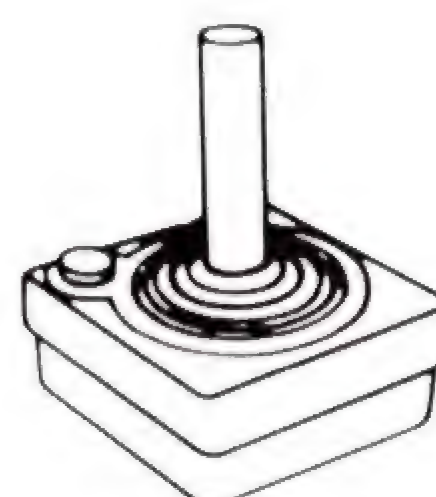
tercero vale 80 y el cuarto vale 160 puntos. Si la píldora del poder pierde sus efectos antes de que PAC-MAN se coma a todos los fantasmas, debe tomarse otra píldora del poder y empezar a perseguir a los fantasmas de nuevo (empezando otra vez con 20 puntos). Después que PAC-MAN se come un fantasma, sólo se ven los ojos del fantasma, la única parte que queda. Sin embargo, los fantasmas se reencarnan cuando vuelven a la gran cámara cuadrada ubicada en medio del campo de juego.



Los cuatro fantasmas

EL USO DE LOS MANDOS

Use las palancas de mando con este cartucho Game Program™ de ATARI®. Asegúrese de conectar los cables de mando firmemente en los enchufes de mando en la parte posterior de su juego de Video Computer System™. Para los juegos de una persona, enchufe la



palanca de mando en el enchufe de mando izquierdo (**LEFT CONTROLLER**).

Mantenga el mando con el botón rojo apuntando hacia arriba y a la izquierda hacia la pantalla del televisor.

Use la palanca de mando para guiar a PAC-MAN por el laberinto. Mueva la palanca de mando en la dirección que Ud. quiera que se desplace PAC-MAN. Este se mueve por el área del laberinto, pero puede utilizar las aberturas en lo alto y en el fondo del laberinto como vía de escape. (Consulte la **Figura 1** para ver las vías de escape.) Recuerde que los fantasmas pueden usar las mismas vías de escape y que podrían estar al acecho de PAC-MAN cuando vuelva a entrar en el laberinto. Cuando PAC-MAN se escapa por la abertura inferior, vuelve a entrar por la de arriba; cuando se escapa

por la de arriba, vuelve a entrar por la del fondo de la pantalla.

El botón rojo no se usa durante el juego, aunque se puede utilizar para iniciar un juego.

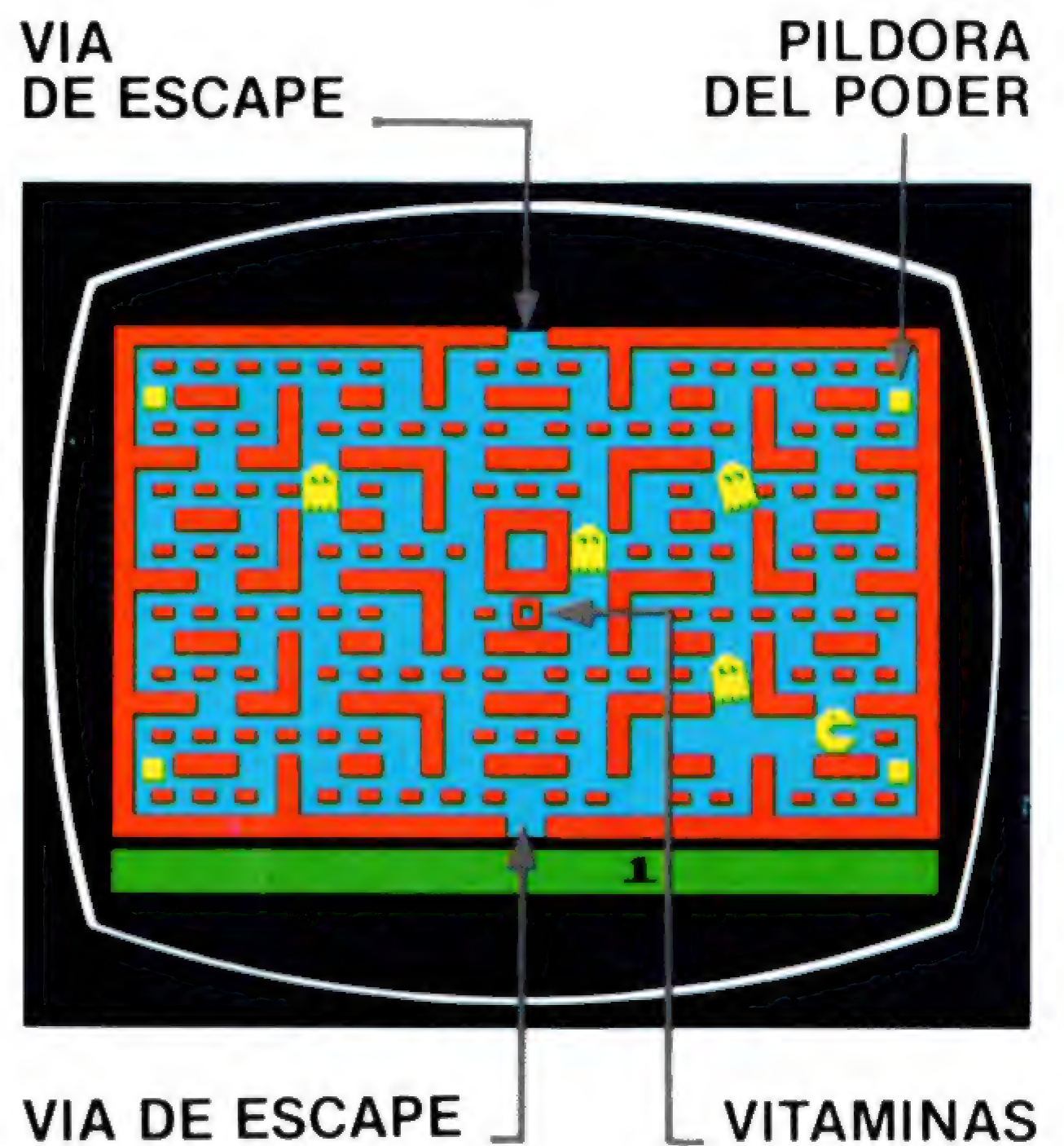


Figura 1



Reingreso

LOS MANDOS DE LA CONSOLA

SELECTOR DE JUEGO (GAME SELECT)

Oprima el selector de juego (GAME SELECT) para escoger la variante del juego que desee. (Para más información, consulte **VARIANTES DEL JUEGO Y PUNTAJE**). El número del juego aparece en el fondo de la pantalla. En los juegos de una persona aparece una cifra, y en los juegos para dos personas aparecen dos cifras. (Vea las Figuras 2 y 3 acerca de los números de juego.)

PARTIDO DE UN JUGADOR

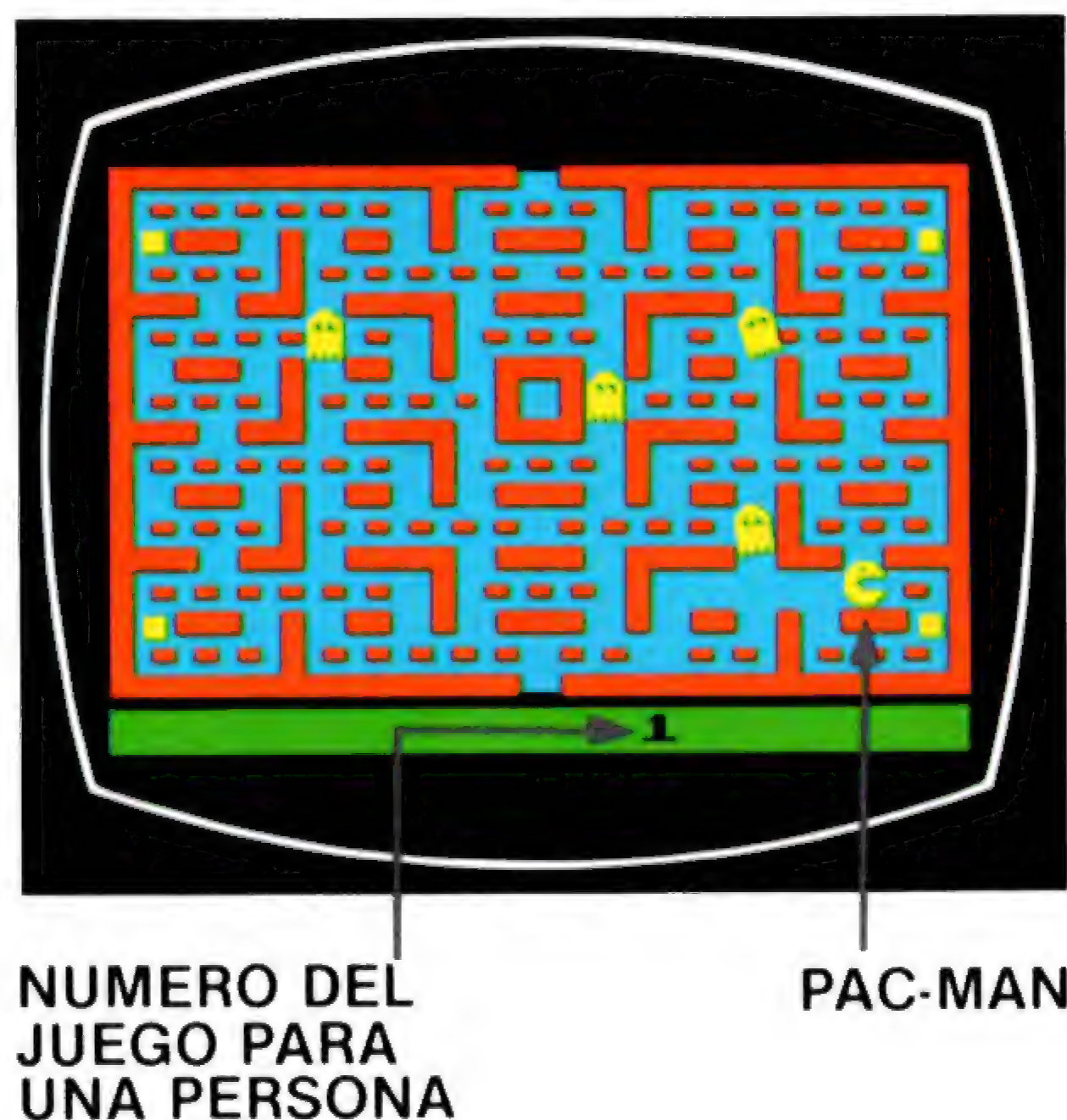
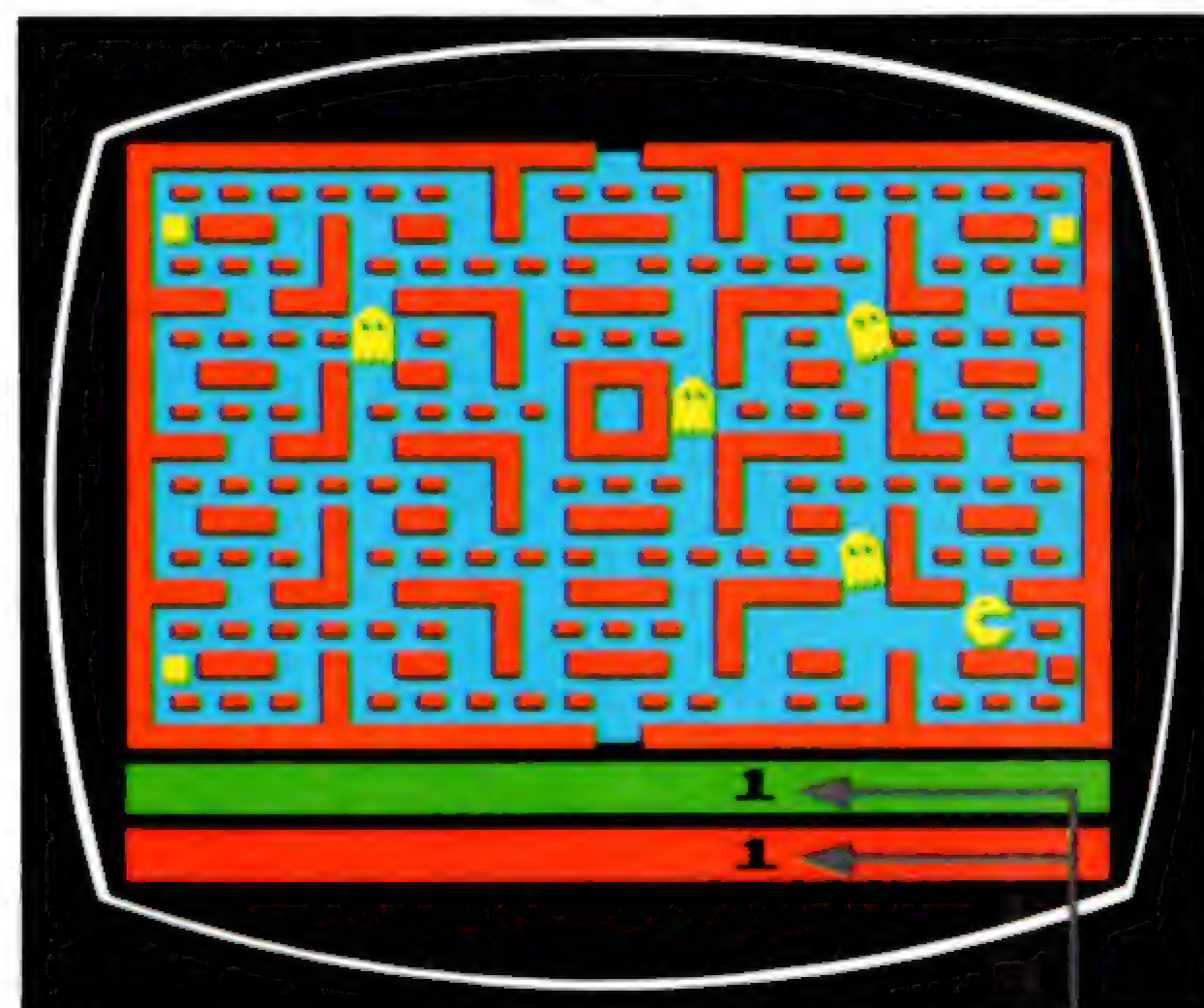


Figura 2

PARTIDO DE DOS JUGADORES



**NUMERO DEL JUEGO PARA
DOS PERSONAS**

Figura 3

SELECTOR DE REPOSICION DE JUEGO (GAME RESET)

Una vez que haya seleccionado el número del juego que desee, apriete el selector de reposición de juego (GAME RESET) para comenzar el juego. (También se puede apretar el botón rojo para iniciar el juego.) Después que se aprieta el botón de reposición de juego (GAME RESET), se observa el tanteo donde antes estaba el número del juego, y en el fondo de la pantalla se ve el número de vidas que quedan como se muestra en la Figura 4 para un jugador y en la Figura 5 para dos jugadores.

PARTIDO DE UN JUGADOR



VIDAS RESTANTES TANTEO

Figura 4

PARTIDO DE DOS JUGADORES

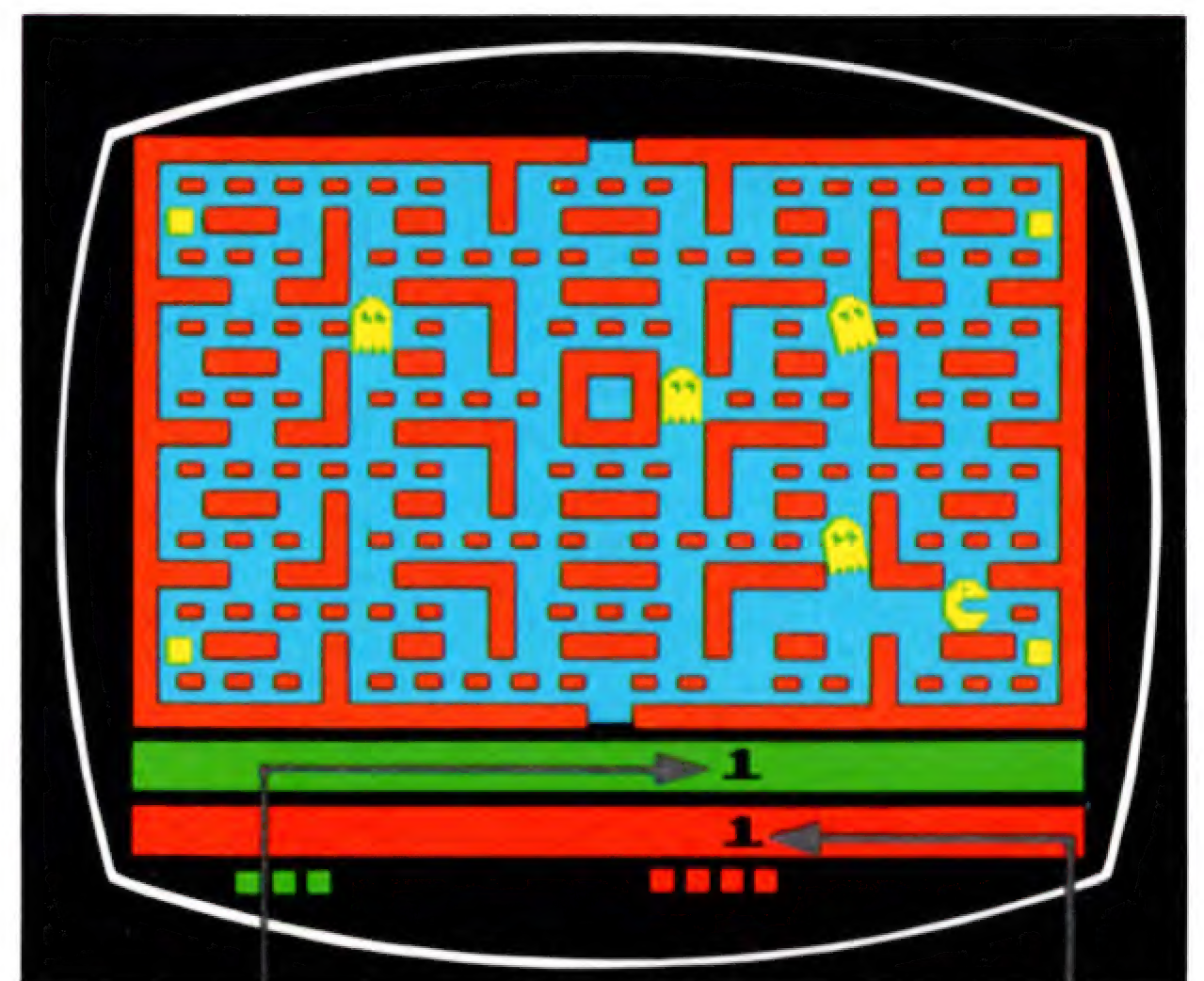
TANTO DEL
JUGADOR DE
LA IZQUIERDATANTEO DEL
JUGADOR DE
LA DERECHA

Figura 5

SELECTORES DE NIVEL DE DIFICULTAD (DIFFICULTY)

PAC-MAN tiene dos niveles de dificultad. Cuando el selector de nivel de dificultad (DIFFICULTY) está en la posición **B**, las píldoras del poder duran más tiempo y las vitaminas permanecen más tiempo en la pantalla. La posición **A** es para el jugador avanzado. El jugador que utiliza la palanca de mando enchufada en el enchufe izquierdo (LEFT CONTROLLER) debe usar el selector de nivel de dificultad de la izquierda (LEFT DIFFICULTY); el jugador que utiliza

la palanca de mando enchufada en el enchufe derecho (RIGHT CONTROLLER) debe usar el selector de nivel de dificultad de la derecha (RIGHT DIFFICULTY). Use el selector de nivel de dificultad de la izquierda (LEFT DIFFICULTY) para los partidos de un jugador.

SELECTOR DE TIPO TV (TV TYPE)

Si tiene un televisor a colores, mueva este selector a la posición **COLOR**; si su televisor es blanco y negro, mueva el selector a la posición **B/W**.

VARIANTES DEL JUEGO Y PUNTAJE

PAC-MAN incluye ocho variantes y todas incluyen un juego para una persona y un juego para dos personas. En estos últimos, el jugador

de la izquierda comienza el juego. Los jugadores se turnan hasta que a PAC-MAN se lo coma un fantasma.

En los **JUEGOS 1, 2, 7 y 8** PAC-MAN se mueve lentamente. Los fantasmas en cada uno de estos juegos se mueven a velocidades distintas, según se indica a continuación:

| | |
|---------|--|
| JUEGO 1 | Los fantasmas se mueven a trote corto. |
| JUEGO 2 | Los fantasmas corren. |
| JUEGO 7 | Los fantasmas gatean muy despacio (para los niños pequeños). |
| JUEGO 8 | Los fantasmas caminan. |

En los **JUEGOS 3, 4, 5 y 6** PAC-MAN se mueve rápidamente y los fantasmas se desplazan a velocidades distintas, según se indica a continuación:

| | |
|---------|--|
| JUEGO 3 | Los fantasmas gatean por el laberinto. |
| JUEGO 4 | Los fantasmas caminan. |
| JUEGO 5 | Los fantasmas se mueven a trote corto. |
| JEUGO 6 | Los fantasmas corren. |

Se recomiendan los **JUEGOS 3 y 7** para niños pequeños. El **JUEGO 6** es la variante más difícil. Para poner a prueba sus habilidades, intente el **JUEGO 6** con el nivel de dificultad **A**.

NOTA: A veces los fantasmas tratan de esconderse uno detrás de otro, así que dan la impresión de ser un solo fantasma que persigue a PAC-MAN.

PUNTAJE

| | |
|-------------------|------------|
| VIDEOBLEA | 1 PUNTO |
| PILDORA DEL PODER | 5 PUNTOS |
| VITAMINAS | 100 PUNTOS |
| PRIMER FANTASMA | 20 PUNTOS |
| SEGUNDO FANTASMA | 40 PUNTOS |
| TERCER FANTASMA | 80 PUNTOS |
| CUARTO FANTASMA | 160 PUNTOS |

SEGERENCIAS UTILES PARA LA SUPERVIVENCIA DE PAC-MAN

1. Cuando todos los fantasmas se esconden uno encima de otro, puede Ud. comerse una píldora del poder y luego puede tragarse a los cuatro fantasmas de un gran bocado y marcar 300 puntos.
2. Trate de comerse tantas videobleas como pueda antes de tomarse una píldora del poder. Así podrá conservar la píldora del poder hasta que realmente la necesite.
3. Antes de tomarse una píldora del poder, quédese en la esquina para atraer a los fantasmas para que se acerquen a Ud., lo cual le permitirá comerse a más fantasmas con una sola píldora del poder.
4. Utilice las aberturas superior e inferior del laberinto como si fueran un túnel para confundir a los fantasmas. Introdúzcase y escápese por las aberturas para evadir a los fantasmas hambrientos.

TABLA DE SELECCION DE JUEGOS

| No. De Juego | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PAC-MAN se mueve lentamente | | | | | | | | |
| PAC-MAN se mueve rápidamente | | | | | | | | |
| Los fantasmas se mueven a trote corto | | | | | | | | |
| Los fantasmas corren | | | | | | | | |
| Los fantasmas gatean | | | | | | | | |
| Los fantasmas caminan | | | | | | | | |
| Versiones para niños | | | | | | | | |
| Dificultad máxima | | | | | | | | |

PAC-MAN



A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1981 Atari, Inc., ALL RIGHTS RESERVED

C016973-46 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.